افسانه های قدیمی جادوگری از دنیای

هری پاتر



افسانه های بیدل قصه گو

ترجمه ای از:

حسین غریبی

امید کرات

J. K. Rowling

ترجمه شده از متون باستانی، توسط

هرمیون گرنجر

تفسیر از

آلبوس دامبلدور

مقدمه، یادداشت ها و طراحی ها از

جی. کی. رولینگ

children's

HIGH LEVEL GROUP

In association with

ARTHUR A. LEVINE BOOKS

An Imprint of Scholastic Inc.

افسانه های
بیدل قصه گو



Published by the Children's High Level Group,
in association with ARTHUR A. LEVINE BOOKS, an imprint of Scholastic Inc.,
Publishers since 1920. SCHOLASTIC, the LANTERN LOGO, and associated logos
are trademarks and/or registered trademarks of Scholastic Inc.
The Children's High Level Group and the Children's High Level Group logo and
associated logos are trademarks of the Children's High Level Group.

Scholastic's net proceeds from every sale of this book will go to the
Children's High Level Group. The purchase of this book is not tax deductible.
The Children's High Level Group may be contacted at: CHLG, Hope House,
45 Great Peter Street, London, SW1P 3LT, United Kingdom. www.chlg.org

Library of Congress Control Number: 2008934360

ISBN-13: 978-0-545-12828-5 · ISBN-10: 0-545-12828-5

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 08 09 10 11 12

Printed in the U.S.A. 55
First edition, December 2008

We try to produce the most beautiful books possible, and we are also extremely concerned about the impact of our manufacturing process on the forests of the world and the environment as a whole. Accordingly, we made sure that the text paper we used contains 30% post-consumer recycled fiber, and that all of the paper has been certified as coming from forests that are managed to insure the protection of the people and wildlife dependent on them.

فهرست

مقدمه . IX

جادوگر و پاتیل جهنده . ۱

تفسیر . ۱۰

چشمه خوشبختی . ۱۷

تفسیر . ۳۰

قلب پشمالوی جادوگر . ۳۶

تفسیر . ٤۵

خرگوشی به نام ببیتی
و کنده ی خندانش . ۵۲

تفسیر . ٦۷

افسانه سه برادر . ۷٤

تفسیر . ۸۰

درباره موسسه خیریه کودکان . ۹۲

توجه:

مترجمین: امید کرات و حسین غریبی

ترجمه افسانه پنجم: ویدا اسلامیه

www.dementor.ir

info@dementor.ir

مقدمه

افسانه های بیدل قصه گو مجموعه ای از داستان های نوشته شده برای ساحره ها و جادوگران جوان است. این داستان ها برای قرن ها داستان شب محبوب بچه ها بوده اند، به همین علت پاتیل جهنده و چشمه خوشبختی همان قدر برای بسیاری از دانش آموزان هاگوارتز آشناست، که سیندرلا و زیبای خفته برای بچه های مشنگ (غیر-جادوگران).

داستان های بیدل از خیلی جهات به افسانه های جن و پری ما شباهت دارد؛ به عنوان مثال، معمولا خوبی پاداش دارد، و بدی مجازات دارد. هرچند، تفاوت کاملا مشخصی وجود دارد. در افسانه های جن و پری مشنگ ها، جادو به ریشه مشکلات قهرمان مرد یا زن داستان برمی گردد... ساحره خبیث سیب را سمی می کند، یا شاهزاده خانم را به یک خواب صد ساله فرو می برد، یا شاهزاده را به یک جانور زشت تبدیل می کند. در افسانه های بیدل قصه گو، از منظری دیگر، قهرمان زن یا مردی را مشاهده می کنیم که خودشان جادو می کنند، و با این حال مانند ما به سختی مشکلاتشان را حل می کنند. داستان های بیدل به نسل های متمادی والدین جادوگر کمک کرده تا این حقیقت تلخ زندگی را به فرزندانشان

بیاموزند: که جادو به همان اندازه که مشکلات را حل می کند، به همان اندازه نیز مشکل درست می کند.

تفاوت قابل ذکر دیگری که بین این افسانه ها و همتاهای مشنگی آنان وجود دارد این است که ساحره های بیدل در یافتن خوشبختی خود خیلی فعال تر از قهرمانان زن افسانه های جن و پری ما هستند. آشا، آلتدا، آماتا، و ببیتی خرگوش، همه ساحره هایی هستند که به جای یک چرت طولانی یا انتظار برای کسی که کفش گمشده را بیاورد، سرنوشتشان را در دست خود می گیرند. استثناء این قانون – دختر نام نابرده «قلب پشمالوی جادوگر» – است که بیش از بقیه شبیه شاهزاده خانم داستان های ما عمل می کند، ولی در پایان افسانه ها هیچ گاه با عبارت «تا ابد به خوبی و خوشی زندگی کردند» وجود ندارد.

بیدل قصه گو در قرن پنجم زندگی می کرد، و بیشتر زندگی او در هاله ای از ابهام باقی مانده است. مشخص شده که او در یورکشایر متولد شده، و تنها چوب حکاکی شده ای که به دست آمده نشان می دهد او یک ریش انبوه منحصر به فردی داشته است. اگر داستان هایش به درستی عقایدش را منعکس کند، او نسبتا به مشنگ ها علاقه داشته و آن ها را نادان ولی نه بدنهاد می دانسته؛ او به جادوی سیاه اعتماد نداشته، و معتقد بوده که بدترین افراط های جادوگران ناشی از تمام صفات

افراطی انسان، از جمله ظلم، بی عاطفگی یا غرور است که از طریق سوء استفاده از استعدادهایشان به وجود آمده اند. قهرمانان زن و مردی که در داستان های او پیروز می شوند، کسانی نیستند که قدرتمندترین جادو را دارند، بلکه آن هایی هستند که بیش از بقیه خوبی، ذکاوت و مهارت خود را نشان می دهند.

مطمئنا یکی از جادوگران معاصر که دیدگاه های بسیار مشابهی داشته، پروفسور آلبوس پرسیوال وولفریک برایان دامبلدور، دارای مدال مرلین (درجه یک)، مدیر مدرسه علوم و فنون جادوگری هاگوارتز، رئیس عالی کنفدراسیون بین المللی جادوگران، و رئیس دیوان عالی قضایی (ویزنگاموت) است. علیرغم دیدگاه مشابهی که این دو داشته اند، مایه تعجب بود که در میان کاغذهایی که دامبلدور طبق وصیت نامه اش به بایگانی هاگوارتز سپرد، مجموعه ای از مقالات او در تفسیر افسانه های بیدل قصه گو پیدا شد.

هیچ گاه متوجه نخواهیم شد که او این تفاسیر را برای خود نوشته و یا برای انتشار در آینده، اما در هر حال، ما در کمال مسرت از پروفسور مینروا مک گونگال که هم اکنون مدیر هاگوارتز است، اجازه گرفتیم آن ها را در کنار این ترجمه کاملا جدید از افسانه ها توسط هرمیون گرنجر، چاپ کنیم. امیدواریم تفاسیر موشکافانه پروفسور دامبلدور، که شامل بررسی تاریخ جادوگری، خاطرات

شخصی، و اطلاعات روشنگری از عناصر کلیدی هر داستان می شود، به نسل جدید خوانندگان جادوگر و مشنگ کمک کند از افسانه های بیدل قصه گو لذت ببرند.

تمام کسانی که شخصا پروفسور دامبلدور را می شناختند، بر این باورند که او در حمایت از این پروژه لحظه ای درنگ نمی کرد، که تمام عواید فروش آن به موسسه خیریه Children's High Level Group اهدا خواهد شد، که در پی کمک به کودکانی است که نیاز ضروری به شنیده شدن دارند.

لازم است در اینجا یک توضیح کوتاه دیگر در مورد تفاسیر پروفسور دامبلدور داده شود. تا آن جایی که ما می دانیم، این تفاسیر حدود هجده ماه پیش از حوادث فجیعی که در بالای برج ستاره شناسی رخ داد، نگاشته شده اند. کسانی که با اتفاقات آخرین جنگ جادوگران آشنایی دارند (برای مثال، تمام کسانی که هر هفت جلد زندگی هری پاتر را خوانده اند) متوجه خواهند شد که پروفسور دامبلدور در مورد داستان آخر این کتاب ذره ای کمتر از آن چیزی که می داند – یا حدس می زند – فاش می کند. دلیل هر گونه حذفیات، شاید در این جمله دامبلدور باشد که سال ها پیش در وصف حقیقت، به شاگرد محبوب و مشهورش گفت:

«چیز زیبا و وحشتناکی هست، و برای همین باید با احتیاط زیادی باهاش سر و کار داشت.»

گذشته از این که موافق صحبت های او باشیم یا خیر، شاید بتوانیم پروفسور دامبلدور را ببخشیم که قصد داشته خوانندگان از وسوسه ای در امان بمانند که خودش دچار آن شده، و بهای گزافی پای آن پرداخته است.

جی. کی. رولینگ

۲۰۰۸

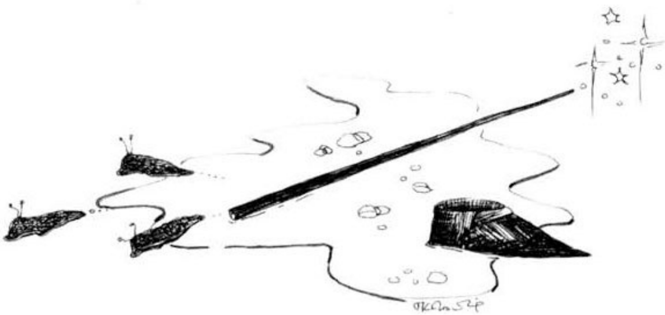
توضیحی در مورد پاورقی ها

ظاهرا پروفسور دامبلدور این مطالب را برای خوانندگان جادوگر نوشته است، برای همین من در بعضی جاها توضیحی در مورد اصطلاحات یا اطلاعات اضافی لازم که ممکن است برای خوانندگان مشنگ نیاز به توضیح داشته باشد، اضافه کرده ام.

-رولینگ-

افسانه های

بیدل قصه گو



جادوگر و پاتیل جهنده

در روزگاران گذشته، جادوگر پیری وجود داشت که سخاوتمندانه و به بهترین روش برای کمک به همسایگانش، از قدرت جادوییش استفاده می کرد. او به جای اینکه به دیگران بگوید که سرچشمه واقعی قدرتش از کجا می آید، وانمود می کرد که قدرتش از معجون ها، طلسم ها و پادزهرهایی است که از پاتیلش – که به آن دیگ خوش اقبال می گفت – بیرون می آید. از کیلومترها دورتر از آنجا، مردم با کوله باری از مشکلاتشان به سوی او می آمدند، و جادوگر هم با کمال میل، با تکانی به پاتیلش، درد آنها را درمان می کرد.

جادوگر و پاتیل جهنده

این جادوگر دوست داشتنی، بعد از اینکه عمر مفید خود را سپری کرد، جان سپرد و تمام دار و ندارش را به تنها پسرش سپرد. این پسر منش کاملا متفاوتی در مقایسه با پدر مهربان خود داشت. از نظر پسر، کسانی که قدرت جادویی نداشتند، انسان های بی ارزشی بودند و با این عادت پدرش که سخاوتمندانه قدرت جادوییش را صرف همسایگانش می کرد، به کل مخالف بود.

به محض اینکه پدر جان خود را از دست داد، پسر از داخل پاتیل قدیمی پدرش، یک بسته کوچک مخفی شده ای که نام خودش بر روی آن نوشته شده بود را پیدا کرد. بسته را باز کرد و خدا خدا می کرد که در آن طلایی نهفته باشد، ولی به جای آن یک لنگه دمپایی ساده ی ضخیم و بسیار کوچکتر از آنکه بتواند پایش کند و بدون هیچ جفتی پیدا کرد. بر روی تکه ای کاغذ پوستی درون دمپایی جمله ای نوشته شده بود:

" پسرم، امیدوارم هرگز به این احتیاجی پیدا نکنی."

پسر، لعنتی به حماقت های پدرش فرستاد و دمپایی را به درون پاتیل پرتاب کرد. تصمیم داشت از این پس از دیگ به عنوان سطل زباله استفاده کند.

نیمه های شب، زنی روستایی درِ خانه را به صدا در آورد.

او به پسر گفت: "یه دسته زیگیل نوه ام رو مبتلا کرده آقا. پدر شما از یه ضُماد ویژه ای که از پاتیل قدیمیش در میاورد برای مداوای اون استفاده می کرد..."

پسر فریاد زد: "برو گمشو! به درک که یه دسته زیگیل مریضش کرده، به من چه؟"

و در خانه را محکم به روی پیرزن کوبید.

بلافاصله صدای دلنگ دولونگ و کوبیدن چیزی از آشپزخانه اش به صدا در آمد. جادوگر چوبدستی اش را روشن کرد و در را باز کرد و با شگفتی پاتیل قدیمی پدرش را دید: از ته پاتیل، یک عدد پای برنجی جوانه زده بود و داشت وسط کف اطاق ورجه وورجه می کرد و از خود صداهای وحشتناکی در میاورد. جادوگر با تعجب به آن نزدیک شد، اما به محض اینکه تمام سطح پاتیل از دسته های زیگیل پوشیده شد، به سرعت خود را عقب کشید.

فریاد زنان گفت: "جونور مزخرف!" و اول سعی کرد پاتیل را ناپدید کند، بعد سعی کرد با جادو آن را تمیز کند و در آخر تلاش کرد آن را مجبور کند که از خانه بیرون برود. هیچ کدام از طلسم هایش کار نکردند، علاوه بر آن نتوانست جلوی پاتیل را بگیرد تا بعد از آنکه از آشپزخانه خارج می شود، او را دنبال نکند و تا تخت خواب مثل بختک به او نچسبد و با صداهای بلندش بر روی نردبان چوبی دلنگ دلونگ و سر و صدا نکند.

جادوگر در تمام طول شب از دست سر و صداهای پاتیل قدیمی زیگیلی که تا تخت خواب به دنبالش آمده بود، نتوانست چشم روی هم بگذارد و صبح روز بعد هم پاتیل تا دم میز صبحانه، ورجه وورجه کنان او را دنبال کرد. پای فلزی پاتیل با صدای دلنگ، دولونگ، دلنگ راه می رفت و جادوگر تا آمد فرنی اش را بخورد، دوباره صدای در زدن شنید.

پیر مردی در آستانه ی در ایستاده بود و به او گفت: "آقا، قضیه درمورد خرِ پیرم هست. گمشده، شایدم دزدیدنش. بدون اون نمی تونم اجناسم رو به مغازه م ببرم و در نتیجه خانواده ام شب گشنه میمونند."

جادوگر عربده کشید و گفت: "منم الان گشنمه!" و در را محکم بر روی پیرمرد به هم کوبید.

پاتیل قدیمی با تنها پایش با صدای دلنگ، دولونگ، دلنگ داشت کف اطاق راه می رفت، اما حالا سر و صدای عجیب تری هم به صداهای قبلیش اضافه شد و بعد صدای عرعر خر و ناله های انسانی گرسنه از ژرفای پاتیل طنین انداز شد.

جادوگر فریاد دلخراشی کشید و گفت: "ساکت شو. خفه خون بگیر!" اما هیچ کدام از قدرت های جادویی او نتوانست پاتیل زیگیلی را ساکت کند که تمام طول روز با پاشنه ی پایش داشت ورجه وورجه می کرد، عرعر می کرد، ناله می کرد و دلنگ دولونگ. فرقی نداشت جادوگر کجا برود یا چکار کند؛ پاتیل همچنان سر و صدا کنان به دنبال او می رفت.

غروب آن روز، سومین صدای ضربه به در شنیده شد و در آستانه ی در زن جوانی ایستاده بود و هق هقی می کرد که گویا قلبش شکسته شده باشد.

زن گفت: "بچه ام به شدت مریضه. میتونم ازتون خواهش کنم به ما کمک کنید؟ پدرتون هر وقت که من نیاز به کمک داشتم میومد..."

ولی جادوگر در را محکم روی او کوبید.

و حالا پاتیل آزار دهنده، لبریز از آب نمک شد. و سرریز کرد و تمام کف اطاق از آن پر شد. علاوه بر آن ورجه وورجه می کرد، عرعر می کرد، ناله می کرد و زیگیل های بیشتری از آن جوانه می زد.

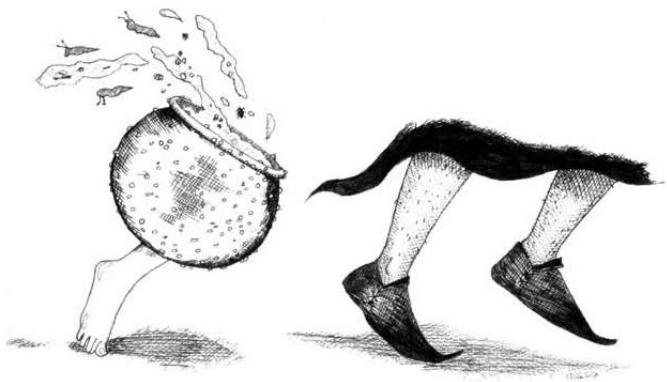
با اینکه در تمام مدت هفته ی بعد از آن، هیچ یک از اهالی روستا برای درخواست کمک به کلبه جادوگر نیامدند، پاتیل همچنان از درد و مرض های اهالی آنجا خبر می داد. در طول چند روز بعد، نه تنها عرعر می کرد و ناله می کرد و از کثافت لبریز می شد و سر و صدا می کرد و پر از زیگیل می شد، بلکه حالا صدای خفه شدن، استفراغ کردن و مثل بچه گریه کردن هم در می آورد و مثل سگ ناله می کرد و پنیر و شیر ترشیده بالا می آورد و طاعون گرفته بود یا از گشنگی مشت میزد.

جادوگر نمی توانست با پاتیل که همیشه در کنارش بود، بخوابد یا چیزی بخورد، زیرا به هیچ وجه آنجا را ترک نمی کرد. علاوه بر آن نمی توانست ساکتش کند یا حتی مجبورش کند که تکان نخورد.

جادوگر و پاتیل جهنده

در آخر، دیگر تحمل جادوگر تمام شد. نیمه های شب از کلبه اش خارج شد و همان طور که پاتیل ورجه وورجه کنان به دنبالش می آمد در طول دهکده فریاد زنان می گفت:

"هر چی مشکل، دردسر یا مرضی دارید پیش من بیارید! یالا! بذارید درمانتون کنم، درستتون کنم، آرومتون کنم! من پاتیل معجون ساز پدرم رو دارم و مطمئنا میتونم مشکلتون رو حل کنم!"



و به همراه پاتیل که همچنان ورجه وورجه کنان کنار او می جهید،

عرض خیابان را به سرعت طی کرد و به هر طرف طلسم و وردی می فرستاد.

در یکی از خانه های روستایی، زیگیل های دختر به محض اینکه خوابش برد، ناپدید شدند. خر گم شده از راه دوری که با گل های حاج ترخانی پوشیده شده بود، فراخوانده شد و به نرمی در اصطبل نشانده شد. کودک بیمار با پونه کوهی شسته شد و وقتی از خواب بیدا شد، دیگر سالم و شاداب شده بود.

در هر خانه ای که ناخوشی و دردی وجود داشت، جادوگر بهترین چاره را انجام داد، و به تدریج پاتیل کنارش از ناله کردن و بالا آوردن دست کشید و ساکت، درخشان و تمیز شد.

هنگامی که خورشید طلوع کرد، جادوگر با صدای لرزان پرسید: "خب پاتیل، حله؟"

پاتیل آروغی زد و لنگه دمپایی را که او قبلا داخل آن پرت کرده بود را بیرون انداخت و به او اجازه داد که آن را به پای فلزی اش بپوشاند. هر دو با هم به داخل خانه ی جادوگر رفتند، و حالا دیگر پاتیل موقع راه رفتن صدایی در نمیاورد. اما از آن روز به بعد، به اهالی روستا مانند کاری که پدرش قبل از او می کرد،

کمک می رساند، تا مبادا پاتیل دمپایی را از پایش در آورد و دوباره شروع به سر و صدا کردن کند.



آلبوس دامبلدور

تفسیری بر "جادوگر و پاتیل جهنده"

جادوگر پیر مهربانی، تصمیم می گیرد تا با چشاندن طعم درد و مصیبت همسایه های مشنگشان، به پسر سنگدل خود درس هایی بدهد. وجدان جادوگر جوان بیدار می شود و با انجام کارهای جادویی برای کمک به همسایگانش راضی می گردد. افسانه ای ساده و دلگرم کننده، در این مورد شاید این طور فکر شود که هر کسی خود را بی گناه و بی تقصیر می داند. در داستان های مشنگی مثبت، پدر مشنگ دوست داشتنی را نشان می دهد که در جادوگری نسبت به پسر مشنگ منفور خود برتری دارد؟ این همان قدر تعجب برانگیز است که هیچ دخل و تصرفی در نسخه اصلی این افسانه، نتوانست آن را نابود کند.

تا حدودی، عمر داستان های موعظه گرانه ی بیدل با پیام های عشق برادرانه نسبت به مشنگ ها به سر آمده بود. آزار و اذیت جادوگران و ساحره ها در قرن پانزدهم، به سرعت سراسر اروپا را فرا گرفته بود. اوضاع بسیاری از جوامع جادوگری به هم ریخته بود. مثلا اگر طلسمی از جانب جادوگران به خوک مریض همسایه ی

مشنگشان فرستاده می شد، به معنی داوطلب شدن آن جادوگر برای کشته شدن بود.[1]

زمانی که جادوگران توسط برادران غیر جادوگر خود رانده و ترد شدند، همگی یک صدا گفتند "بگذارید مشنگ ها بدون ما امورات خودشان را بگذرانند!". این شعار با تنظیم اساسنامه بین المللی رازداری جادوگری در سال ۱۶۸۹ به اوج خود رسید و جادوگران با اراده خود از دید پنهان شدند و تشکیلات زیرزمینی خود را تاسیس کردند.

بچه های جادوگران هنوز هم بچه بودند، با این حال داستان عجیب و غریب پاتیل جهنده همچنان در ذهن و خاطرشان نقش بسته بود. راه حل پاک کردن ذهن بچه ها

---

[1] البته قطعا این موضوع درست است که ساحران و جادوگرهای اصیل به طرز ماهرانه و عاقلانه ای از گیر افتادن، حبس شدن و خفه شدن نجات پیدا کردند (به تفاسیر من در مورد لیزت د لاپین (Lisette de Lapin) در بخش تفاسیر داستان "خرگوشی به نام ببیتی و کنده ی خندانش" مراجعه کنید). ولی با این حال مرگ و میر زیادی هم اتفاق افتاد: سر نیکلاس د میمسی پورپینگتون (جادوگری که در طول عمرش در بارگاه سلطنتی زندگی می کند و در زمان مرگش، روح برج گریفیندور شد) قبل از اینکه در سیاه چال بیافتد، چوبدستی اش شکسته و نتوانست جلوی اعدام شدن خودش را بگیرد. عمدتا خانواده های جوان تمایل داشتند اعضای جوانتر خانواده خود را از دست بدهند، آنهایی که در کنترل جادوی خود ناتوان بودند بیشتر خودشان را لو می دادند و آسیب پذیر بودند، به همین ترتیب قاتلان جادوگران به سرعت آنها را پیدا می کردند.

از اینکه به مشنگ های خوب باید کمک کرد، این بود که داستان را تغییر دهند. به همین دلیل در قرن شانزدهم، نسخه متفاوتی از این افسانه در سطح وسیعی بین خانواده های جادوگری نقل شد. در نسخه تجدید نظر شده ی داستان، پاتیل جهنده، جادوگر بی گناهی را از آتش گرفتن نجات می دهد. و بعد پاتیل همسایه ها را از کلبه جادوگر دور می کند، دستگیرشان می کند و همه ی آنها را یک جا قورت می دهد. در پایان داستان، پاتیل حساب اکثر همسایه ها را می رسد و جادوگر از چندتن از اهالی باقی مانده روستا قول می گیرد که آنجا بماند و به تمرین جادوگریش بپردازد. در بازگشت، او به پاتیل یاد می دهد که پدر قربانی های باقی مانده را در آورد که پاتیل با زدن یک آروغ بزرگ بموقع، موافقت می کند. تا به امروز، بعضی از خانواده های جادوگری تنها نسخه تجدیدنظر شده ی این داستان را برای کودکان خود خوانده اند که اکثر این والدین، ضد مشنگ هستند و اگر روزی نسخه اصل آن را بخوانند، خیلی شگفت زده خواهند شد.

همان طور که پیش از این اشاره کرده بودم، ایده ی وجود داشتن مشنگ های خوب، تنها دلیل خشونت آمیز شدن نسخه بازنویسی شده ی داستان "جادوگر و پاتیل جهنده" نبود. زمانی که قاتلان جادوگران در سطح وسیعی زیاد شدند، خانواده های جادوگری شروع به داشتن دو مدل زندگی کردند (در ظاهر مشنگ و در باطن

جادوگر تا دستگیر نشوند). آنها از ورد و طلسم برای مخفی نگاه داشتن و محافظت از خود و خانواده شان استفاده می کردند. در قرن هفدهم، هر جادوگر یا ساحره ای که رابطه ای دوستانه با مشنگی برقرار می کرد، مورد شک و ظن بقیه قرار می گرفت، حتی گاهی اوقات از اجتماع جادوگران ترد می شد. در میان سیل توهین هایی که به جادوگران و ساحره های مشنگ زاده نثار می شد (توهین های میوه ای مثل لجن متحرک، گه خور، پهن لیس زن که تا به امروز هم گفته می شود) باعث می شد که جادوی مشنگ زاده ها ضعیف و نامرغوب به حساب بیاید.

جادوگران بانفوذ آن زمان مانند بوروتوس مالفوی[۲]، ویرایشگر نشریه ی ضد مشنگی ساحره ای در جنگ[۳]، عبارتی به کار برد که جاودانه شد. او طرفداران مشنگ ها را به فشفشه[٤] بودن در جادوگری تشبیه کرد. بوروتوس در سال ۱٦۷۵ نوشت:

> قادریم با قاطعیت کامل این سخن را بیان کنیم: هر جادوگری که انس و علاقه ای نسبت به جامعه مشنگ ها نشان دهد، از درجه هوشی پایینی بهره

---

[۲] Brutus Malfoy

[۳] Warlock at War

[٤] (فشفشه شخصی است که از پدر و مادر جادوگر به دنیا می آید، اما قدرت جادویی ندارد. این افراد بسیار نادر هستند درعوض جادوگران و ساحران مشنگ زاده بیشتر عمومیت دارند. – رولینگ)

می برد، جادوییش بسیار کم قدرت و رقت بار است، به طوری که تنها در

جمع مشنگ های خوک صفت می تواند خود را بالاتر و ارجح تر فرض کند.

ضعیف شدن جادو هیچ دلیل محکم دیگری به جز نقطه ضعف نشان دادن

در مقابل جماعت مشنگ ها ندارد.

این تعصب سرانجام در مواجهه با این حقیقت که بعضی از برجسته ترین چهره های جادوگری[5]، طرفدار مشنگ ها هستند، رنگ باخت.

آخرین مخالفت با داستان "جادوگر و پاتیل جهنده" در ربع قرن اخیر به وجود آمد. آخرین حلقه ی این ماجرا که احتمالا بهترین آن هم بود، توسط بیتریکس بلوکسام[6] (۱۹۱۰ – ۱۷۹۴)، نویسنده بدنام افسانه های قارچ سمی[7]، درست شد. به عقیده خانم بلوکسام، افسانه های بیدل قصه گو برای بچه ها مضر بودند. دلیل مخالفتش با کتاب به گفته خودش: "اشغال شدن ناسالم ذهن با هولناک ترین موضوعات مانند مرگ، بیماری، کشت و کشتار، جادوی سیاه، کاراکترهای منحرف و ابراز احساسات بدنی و فوران نفرت انگیزترین موضوعات" بود. خانم بلوکسام چندین داستان قدیمی، از جمله کتاب بیدل را انتخاب کرد و آنها را مطابق با نظرات

---

[5] مثل خود من.

[6] Beatrix Bloxam

[7] Toadstool Tales

خودش بازنویسی کرد که در توضیح این کارش می گفت "ذهن پاک فرشتگان کوچک خودمان را باید با موضوعات سالم و فکرهای شاد پر کنیم و بگذاریم خواب شیرین آنها آزاد از رویاهای شرورانه باشد. باید از بی گناهی گل هایمان محافظت کنیم."

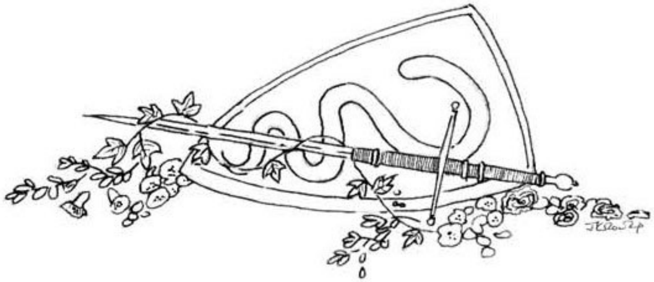
پاراگراف نهایی از نسخه بازنویسی شده ی داستان "جادوگر و پاتیل جهنده" از خانم بلوکسام این گونه است:

سپس پاتیل طلایی شاد و خندان آواز 'عروسک قشنگ من قرمز پوشیده' را خواند و با پاهای گل قرمزی خودش رقصید! ویی ویلیکینز تمام عروسک های خود را تعمیر کرد و پاتیل کوچولو از خوشحالی، پر از شکلات برای ویی ویلیکینز و عروسک ها شد!

پاتیل ناگهان گفت: "ولی یادتون نره دندون های گوگولی خودتون رو مسواک بزنید!"

ویی ویلیکینز پاتیل گوگوری مگوری را بوسید و بغل کرد و قول داد همیشه به عروسک ها کمک کند و هرگز دوباره فکرهای ناجور به سرش نزند.

داستان خانم بلوکسام پاسخ یکسانی از جانب نسل کودکان جادوگر دریافت کرد: کودکان در درخواستی بلافاصله و غیرقابل درنگ خواستند که کتاب از دست آنها گرفته شود و در چاه توالت انداخته شود.



چشمه خوشبختی

بر بلندای تپه ای در یک باغ جادویی که در احاطه دیوارهایی بلند و در حفاظت جادویی قوی بود، چشمه خوشبختی جاری بود.

هر سال یک بار، بین طلوع و غروب آفتاب یک روز، تنها یک فرد دردمند و بدبخت این شانس را می یافت که راه خود را به طرف چشمه در پیش گیرد، در آب آن شنا کند و از خوشبختی جاودانه برخوردار شود.

در روز موعد، صدها نفر از مردم از تمام نقاط کشور تا پیش از طلوع آفتاب خود را به دیوارهای باغ رساندند. مرد و زن، غنی و فقیر، پیر و جوان، با

قدرت جادویی و بدون آن، همه در تاریکی جمع شدند و هر کدام امیدوار بود آن کسی که به باغ راه می یافت خودش باشد.

در کنار جمعیت، سه ساحره که هر کدام کوله باری از غم و غصه داشتند، هم صحبت شدند و در خلال انتظارشان برای طلوع آفتاب، درد و رنج هم را برای یکدیگر تعریف کردند.

اولی که نامش آشا[۸] بود، دچار نوعی بیماری بود که هیچ شفادهنده ای نمی توانست آن را درمان کند. او امیدوار بود که چشمه علائم بیماری اش را از بین ببرد و یک زندگی شاد و طولانی را برای او به ارمغان بیاورد.

دومی آلتدا[۹] نام داشت؛ که خانه، طلا و چوبدستیش توسط یک جادوگر پلید غارت شده بود. او امیدوار بود که چشمه او را از این فقر و تنگدستی نجات دهد.

---

[۸] Asha
[۹] Altheda

چشمه خوشبختی

سومی نامش آماتا[۱۰] بود و مردی که بسیار دوستش داشت، ترکش کرده بود، و دل آماتا پس از آن شکسته شده بود. او نیز امیدوار بود چشمه او را از غصه و غربت رهایی بخشد.

سه زن به هم دلداری دادند و توافق کردند که اگر شانس به یکی از آن ها رو کرد، هر سه با هم متحد شوند و سعی کنند با هم به چشمه برسند.

اولین تشعشع آفتاب آسمان را گسست و شکافی در دیوار باز شد. جمعیت به جلو هجوم آورند و همگی فریادی از سر تمنای موهبت چشمه برآوردند. از باغ آن سوی دیوار ساقه های گیاهی راه خود را از میان جمعیت فشرده باز کردند و به دور اولین ساحره، آشا پیچ خوردند. او مچ دست ساحره دوم، آلتدا را گرفت، آلتدا نیز محکم ردای ساحره سوم، آماتا را به چنگ آورد.

و آماتا به زره شوالیه ای گیر کرد که ظاهر افسرده ای داشت و سوار بر اسبی لاغر و استخوانی بود.

---

[۱۰] Amata

ساقه ها سه ساحره را با خود به داخل شکاف دیوار بردند و شوالیه نیز از مرکبش جدا شد و به دنبال آن ها کشیده شد.

فریاد و ناله دردناک جمعیت مأیوس در هوای صبح بلند شد، و با بسته شدن دوباره دیوارهای باغ به یکباره خاموش شد.

آشا و آلتدا از دست آماتا عصبانی بودند که به طور تصادفی شوالیه را با خود آورده بود.

«فقط یه نفر می تونه توی چشمه شنا کنه. همین طوری هم سخت بود که انتخاب کنیم کدوممون شنا کنه، چه برسه به این که یه نفر دیگه هم باشه!»

شوالیه که در سرزمین بیرون دیوار با نام سر لاکلس[۱۱] شناخته می شد، دریافت که این سه زن ساحره هستند، و خود نه جادو بلد بود، نه مهارت زیادی در نیزه بازی و شمشیربازی داشت و نه هیچ چیزی که در برابر این جادوگرها او را برجسته کند، و با این وجود هیچ امیدی برای شکست این سه زن برای رسیدن به چشمه نداشت. بنابراین تمایلش را برای بازگشتن به بیرون دیوارها نشان داد.

[۱۱] Sir Luckless (واژه Lukless به معنای بدشانس است)

این بار آماتا نیز عصبانی شد و با لحن سرزنش آمیزی گفت:

«بزدل! شمشیرت رو بکش، شوالیه، و به ما کمک کن به هدفمون برسیم.!»



و به این ترتیب سه ساحره و شوالیه نگون بخت قدم در باغ جادویی گذاشتند، جایی که گیاهان، میوه ها و گل های عجیب و نایابی در دو طرف راه

روشن از فروغ آفتاب به وفور رشد کرده بود. آن ها به راه خود ادامه دادند و به هیچ مانعی برنخوردند تا این که به پای تپه ای رسیدند که فواره چشمه بر فراز آن بود.

اما آن جا کرم سفید غول پیکری بود که دور دامنه تپه حلقه زده بود. وقتی به آن کرم متورم و نابینا نزدیک شدند، چهره منزجرکننده اش را رو به آنان کرده و این کلمات را ادا کرد:

«گواه دردت را به من بده.»

سر لاکلس شمشیرش را کشید و سعی کرد جانور را بکشد، اما شمشیرش شکست. آلتدا سنگ هایی را به طرف کرم پرتاب کرد، آشا و آماتا نیز تمام افسون هایی را که ممکن بود آن را مطیع یا بیهوش کند، امتحان کردند، اما قدرت چوبدستی آن ها نیز مانند سنگ های دوستشان و شمشیر شوالیه بی اثر بود: کرم اجازه نمی داد عبور کنند.

خورشید در آسمان بالا و بالاتر رفت و آشا که مأیوس شده بود شروع به گریه کرد.

در این هنگام کرم بزرگ صورتش را به طرف آشا برد و اشک های روی گونه اش را نوشید. تشنگی کرم برطرف شد، خزید و به داخل سوراخی که روی زمین بود رفت و ناپدید شد.

سه ساحره و شوالیه از ناپدید شدن کرم خوشحال شدند و شروع به بالا رفتن از تپه کردند و مطمئن بودند پیش از ظهر به چشمه می رسند.

اما در نیمه سربالایی بودند که به کلماتی رسیدند که جلویشان روی زمین هک شده بود:

«ثمره تلاش هایت را به من بده.»

سر لاکلس تنها سکه ای که داشت را بر روی زمین پوشیده از چمن تپه گذاشت، اما سکه غلت خورد و پایین رفت و گم شد. سه ساحره و شوالیه به بالا رفتن ادامه دادند، ولی با این که چند ساعت در حرکت بودند، حتی یک قدم هم پیش نرفتند؛ نوک تپه نزدیک نشد و نوشته هک شده هنوز جلوی رویشان بود.

خورشید به بالای سرشان رسیده بود و کم کم به طرف افق دوردست می رفت و همه دلسرد شدند، اما آلتدا سریع تر و سخت تر از بقیه حرکت کرد و آن ها را تشویق کرد تا با این که حتی ذره ای از تپه جادویی بالا نمی رفتند، مانند او حرکت کنند و در حالی که عرقش را از پیشانی پاک می کرد، فریاد زد:

«شجاع باشید، دوستان، و تسلیم نشید!!»

به محض این که قطرات درخشان عرق او به زمین برخورد کرد، نوشته ای که جلویشان هک شده بود ناپدید شد و آن ها متوجه شدند که بار دیگر می توانند بالا بروند.

آن ها که از رفع شدن مانع دوم خوشحال شده بودند، با تمام سرعت به طرف بالای تپه حرکت کردند، تا این که بالاخره فواره چشمه را دیدند که در کنار گل ها و درختان مانند بلور می درخشید.

اما پیش از این که بتوانند به آن برسند، نهری در برابرشان بود که بالای تپه را محاصره کرده و راهشان را مسدود کرده بود.

در اعماق آب زلال آن، سنگی صاف و صیقلی خودنمایی می کرد که این کلمات بر روی آن نقش بسته بود:

«گنجینه گذشته ات را به من بده.»

سر لاکلس سعی کرد با سپرش شناور بر آب حرکت کند، اما سپر به زیر آب رفت. سه ساحره او را از آب بیرون کشیدند، سپس خودشان سعی کردند از روی آب بپرند، اما نهر اجازه نمی داد عبور کنند، و در همین حال خورشید پایین و پایین تر می رفت.

پس تصمیم گرفتند فکر کنند و معنی پیغام سنگ را درک کنند، و آماتا پیش از همه متوجه شد. چوبدستیش را درآورد، و تمام خاطرات شادی که با عشق گمشده اش داشت را از ذهن بیرون آورد، و به آب روان ریخت. نهر آن ها را با خود برد، و سنگ هایی در مسیر حرکتشان ظاهر شدند، و بالاخره سه ساحره و شوالیه قادر بودند به بالای تپه قدم بگذارند.

فواره چشمه در برابر آن ها خودنمایی می کرد، و در میان کمیاب ترین و زیباترین گیاهان و گل هایی بود که آن ها دیده بودند. آسمان به رنگ سرخ درآمد و زمان آن بود که تصمیم بگیرند کدام یک از آن ها در آب شنا کند.

اما پیش از آن که بتوانند تصمیمی بگیرند، آشا که ضعیف شده بود به زمین افتاد. او از زحمتی که برای رسیدن به بالای تپه کشید بودند خسته شده و مرگش نزدیک بود.

سه دوستش می خواستند او را تا چشمه ببرند، اما آشا از درد مرگباری رنج می برد و از آن ها درخواست کرد به او دست نزنند.

آلتدا با عجله تمام گیاهانی که فکر می کرد به درد می خورد را جمع کرد و در قمقمه آب سرلاکلس مخلوط کرد و معجون را در دهان آشا ریخت.

ناگهان، آشا توانست روی پایش بایستد. از این گذشته، تمام علائم بیماری کشنده اش ناپدید شده بودند.

او فریاد زد: «بیماری من خوب شد! دیگه نیازی به چشمه ندارم... بگذارید آلتدا شنا کنه!»

اما آلتدا که مشغول جمع کردن گیاهان بیشتر در دامنش بود، گفت:

«اگه بتونم این بیماری رو درمان کنم، به اندازه کافی پول به دست میارم! بگذارید آماتا شنا کنه!»

سر لاکلس تعظیمی کرد و به آماتا اشاره کرد که به طرف چشمه برود، اما او سرش را به نشانه مخالفت تکان داد. نهر تمام غصه او برای عشقش را پاک کرده بود، و حالا متوجه شده بود که او چه مرد بی عاطفه و بی وفایی بوده است، و همین که از دستش خلاص شده جای خوشحالی دارد.

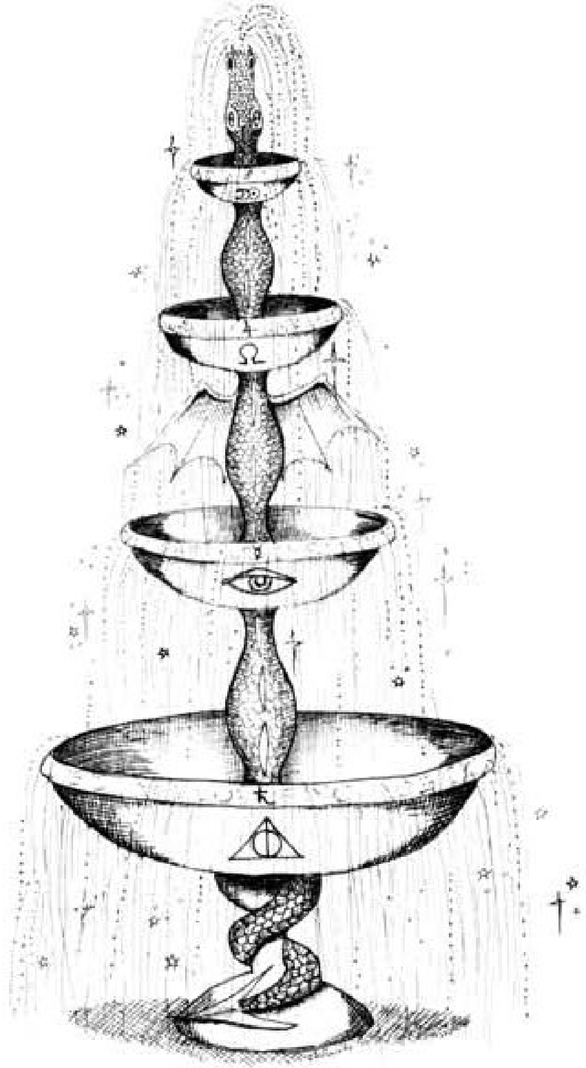
پس رو به سر لاکلس کرد و گفت: «شوالیه خوب، به پاس تمام شجاعت هایی که به خرج دادید، شما باید شنا کنید.»

پس شوالیه دلنگ دولونگ کنان در زیر آخرین پرتوهای آفتاب پیش رفت و متحیر از این که از بین صدها نفر انتخاب شده و متعجب از شانس فوق العاده اش، در چشمه خوشبختی شنا کرد.

با پنهان شدن خورشید در افق دوردست، سر لاکلس با خوشحالی از موفقیتی که به دست آورده بود، از آب بیرون آمد، با زره زنگ زده اش پا به پای آماتا قدم زد، که مهربان ترین و زیباترین زنی بود که دیده بود. در حالی که چهره اش از این کامیابی گل انداخته بود، دست و دل او را خواستار شد، و آماتا، که شوری کمتر از او نداشت، فهمید که مرد شایسته اش را پیدا کرده است.

سه ساحره و شوالیه، دست در دست یکدیگر، رهسپار پایین تپه شدند و هر چهار نفر زندگی شاد و جدیدی را از سر گرفتند، و هرگز هیچ کدامشان متوجه و یا مشکوک نشدند که آب چشمه هیچ جادویی در بر نداشت.

چشمه خوشبختی



تفسیر آلبوس داملبدور

بر داستان «چشمه خوشبختی»

«چشمه خوشبختی» یکی از داستان های همیشه محبوب است، آن قدر که اولین و تنها گزینه برای اجرای یک پانتومیم کریسمس[1] در جشن های تعطیلات هاگوارتز بود.

استاد گیاه شناسی آن زمان ما، پروفسور هربرت بیری[2]، یکی از طرفداران مشتاق نمایش های آماتور بود، که پیشنهاد داد اقتباسی از این افسانه محبوب برای سرگرمی ایام کریسمس اجرا شود. در آن زمان من یک معلم جوان درس تغییر شکل بودم، و هربرت من را به عنوان مسئول «جلوه های ویژه» انتخاب کرد، که شامل تدارک یک چشمه خوشبختی تمام عیار و یک تپه کوچک سرسبز

---

[1] [مشنگ های غیر بریتانیایی ممکن است با این رسم بریتانیایی نا آشنا باشند که در ایام کریمس نمایش هایی اجرا می شوند که معمولا بر اساس افسانه های جن و پری بوده و شامل موسیقی، کاراکترهای مضحک، حضور تماشاگران می شود. (البته نه اساسا آن نوع پر جنب و جوشی که در اینجا توضیح داده شده). — رولینگ]

[2] Herbert Beery

پروفسور بیری سرانجام برای تدریس در آ.ج.ه.ن (آکادمی جادویی هنرهای نمایشی) هاگوارتز را ترک کرد، و در آن جا، یک روز پیش من اقرار کرد که با اجرای نمایش های روزافزون این داستان شدیدا مخالف است و معتقد است این کار بدشگون است.

می شد، که چهار قهرمان ما از آن بالا می رفتند و تپه باید کم کم در سکو فرو می رفت و در نهایت از نظر غایب می شد.

به دور از تکبر، باید بگم که چشمه و تپه من، هر دو به خوبی نقش خود را ایفا کردند. افسوس که در مورد بقیه گروه نمی توان چنین گفت. در نمایش، لحظه ای غفلت از شیطنت های «کرم» غول پیکری که توسط استاد مراقبت از موجودات جادویی ما، پروفسور سیلوانوس کتل برن[۳] مهیا شده بود، باعث شد عامل انسانی افتضاح به بار آورد. پروفسور بیری، به عنوان کارگردان، به طور خطرناکی نسبت به اغتشاشات عاطفی که درست زیر دماغش اتفاق می افتاد، بی توجه بود. او اصلا نمی دانست دو دانش آموزی که نقش «آماتا» و «سر لاکلس» را بازی می کردند دوست پسر و دوست دختر بودند، تا یک ساعت قبل از بالا رفتن پرده، در جایی از داستان که «سر لاکلس» محبتش را نسبت به «آشا» ابراز می کند.

خلاصه کلام، جویندگان خوشبختی ما اصلا به بالای تپه نرسیدند. وقتی پرده به زحمت بالا رفت، کرم پروفسور کتل برن – که حالا مشخص شده بود یک

[۳] Silvanus Kettleburn

خاکسترگردان[4] است که طلسم بزرگ کننده روی آن اجرا شده – منفجر شد و جرقه های داغ و گرد و غبار همه جا پخش شد و سرسرای بزرگ پر از دود و تکه های دکور صحنه شد. در حالی که تخم های آتشینی که جانور روی دامنه تپه من گذاشته بود کف صحنه را آتش زدند، «آماتا» و «آشا» با خشم به یکدیگر حمله کرده و با چنان شدتی دوئل کردند که پروفسور بیری بین طلسم های آنان گیر افتاد، و با طغیان آتش به صحنه، حاضران از ترس گسترش آن به جایگاه مجبور شدند سرسرا را ترک کنند. سرگرمی آن شب با پر شدن تخت های درمانگاه پایان یافت؛ این ماجرا چندین ماه پیش از آن بود که سرسرای بزرگ بوی تند دود چوبش را از دست بدهد، و حتی خیلی پیش تر از آن بود که سر پروفسور بیری به اندازه واقعی خودش برگردد، و پرفسور کتل برن از تعلیق برگردد[5]. مدیر مدرسه، پروفسور

---

[4] برای توضیحات بیشتر در مورد این جانور نادر به کتاب جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آن ها مراجعه کنید. به هیچ وجه نباید این جانور را در نمایشی که دکور چوبی دارد معرفی کرد و یا طلسم بزرگ کننده را بر روی آن اجرا کرد.

[5] پروفسور کتل برن در مدت اشتغالش به عنوان معلم مراقبت از موجودات جادویی، دست کم شصت و دو بار به حالت تعلیق درآمد. رابطه او با مدیر وقت هاگوارتز همیشه تیره بود، از نظر پروفسور دیپت او مقداری بی ملاحظه بود. البته، زمانی که من مدیر شدم، پروفسور کتل برن بسیار باتجربه شده بود، با این حال همیشه کسانی بودند که با نگاه بدبینانه تنها یک و نیم درصد از بی نظمی های سابق او را باقی مانده می دانستند، برای همین او مجبور شد زندگیش را در جای آرام تری سپری کند.

آرماندو دیپت اجرای هرگونه پانتومیم را در آینده قدغن کرد، رسمی ضد نمایشی که هاگوارتز با افتخار تا به امروز آن را حفظ کرده است.

گذشته از شکست نمایش ما، احتمالا «چشمه خوشبختی» محبوب ترین افسانه بیدل است، هر چند دقیقا مانند «جادوگر و پاتیل جهنده» مخالفان خود را دارد. چندین پدر و مادر درخواست حذف این افسانه به خصوص از کتابخانه هاگوارتز را داشته اند، از جمله، به طور غیرمنتظره ای، یکی از نوادگان بروتوس مالفوی[٦]، و عضو سابق هیئت مدیره هاگوارتز، آقای لوسیوس مالفوی. آقای مالفوی درخواست کتبی خود مبنی بر ممنوعیت این داستان را این گونه اعلام کردند:

> هرگونه اثر خیالی یا حقیقی که پیوند بین جادوگران و مشنگ ها را نشان دهد باید از کتابخانه هاگوارتز حذف شود. من نمی خواهم خون اصیل پسرم با خواندن داستان هایی که ازدواج جادوگران با مشنگ ها را ترویج می دهد، آلوده به کثافت شود.

---

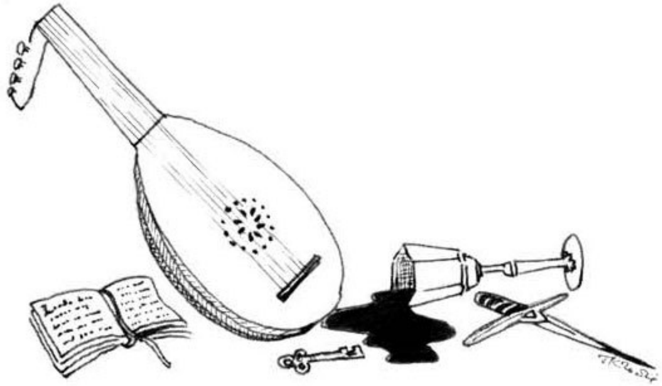
[٦] Brutus Malfoy

امتناع من از حذف کتاب از کتابخانه توسط اکثر اعضای هیئت مدیره حمایت شد. من در نامه ای به آقای مالفوی، دلیل تصمیمم را ذکر کردم:

> خانواده های به اصطلاح اصیل زاده، اصالت ظاهری خود را با عاق کردن، اخراج یا انکار مشنگ ها و مشنگ زاده ها از شجره خانوادگی خود حفظ می کنند. آن گاه سعی می کنند از ما درخواست ممنوعیت آثاری را بکنند که حاوی حقایقی است که خودشان رد می کنند، تا ریاکاری خود را به حساب بقیه ما بگذارند. هیچ ساحره یا جادوگری در قید حیات نیست که خونش با خون مشنگ ها پیوند نخورده باشد، و به همین جهت این کار را غیرمنطقی و غیراخلاقی می دانم که آثاری را ممنوع کنم که در حیطه علمی دانش آموزان ما قرار دارد.[۷]

[۷] پاسخ من به آقای مالفوی، چندین نامه دیگر از او را در پی داشت، اما چون آن ها عمدتا شامل اظهارات توهین آمیزی نسبت به سلامت عقل، اجداد و بهداشت من بود، ارتباط آن ها با این تفسیر، جزئی است.

این مکاتبات دو طرفه سر آغاز مجموعه تلاش های طولانی آقای مالفوی برای عزل من از سمت مدیریت هاگوارتز، و تلاش های طولانی من برای عزل او از جایگاه مرگ خوار مورد علاقه لرد ولدمورت بود.



قلب پشمالوی جادوگر

روزی روزگاری، جادوگر جوان خوش قیافه، ثروتمند و با استعدادی بود که به این نتیجه رسید که وقتی دوستانش عاشق می شوند روز به روز احمق تر می شوند، جست و خیز می کنند، به خود می بالند و آرزوها و شأن خود را فراموش می کنند. جادوگر جوان تصمیم گرفت هیچ گاه قربانی چنین ضعفی نشود، و برای کسب این مصونیت از جادوی سیاه استفاده کرد.

خانواده جادوگر که از راز او خبر نداشتند، انزوا و سردی او را مسخره می کردند و می گفتند: «همه چیز عوض میشه، کافیه یه دختر دلش رو به دست بیاره!»

اما دل جادوگر جوان دست نخورده باقی ماند. با این که دختران بسیاری شیفته ظاهر مغرور او شدند و برای این که او را سر میل بیاورند از ماهرانه ترین جادوها استفاده کردند، هیچ کدام موفق نشدند دل او را به دست بیاورند. جادوگر از بی علاقگی خود و هوشی که به خرج داده بود، احساس غرور می کرد.

اولین شور جوانی رنگ باخت، و همسن و سالان جادوگر کم کم ازدواج می کردند و بچه دار می شدند.

او با مشاهده نیش و کنایه های پدر و مادرهای جوان اطرافش، از ته دل پوزخندی می زد و می گفت: «حتما از دست دردسرهای این بچه های نق نقو قلبشون پوست کنده و چروکیده شده.»

و بار دیگر به خودش تبریک می گفت که از همان ابتدا فراست به خرج داده و چنین انتخابی کرده بود.

با گذشت زمان، پدر و مادر مسن جادوگر از دنیا رفتند. پسرشان نه تنها به سوگ آنان ننشست؛ بلکه پیش خود فکر کرد که با مرگ آن ها خوشبخت شده است.

اکنون او به تنهایی در کاخشان حکمرانی می کرد. با انتقال بزرگترین گنجینه اش به عمیق ترین دخمه کاخ، زندگی مجلل و راحتی را می گذراند و هدف تمام خدمتکارانش آسودگی او بود.

جادوگر مطمئن بود تمام کسانی که خلوت باشکوه و آرام او را مشاهده می کنند، نسبت به او حسادت می ورزند. اما وقتی یک روز به طور تصادفی صدای دو خدمتکار خود را شنید که در مورد اربابشان صحبت می کردند، بیش از حد ناراحت و عصبانی شد.

اولین خدمتکار برای جادوگر اظهار تأسف کرد که با این همه ثروت و قدرت، پیش هیچ کس محبوب نبود.

اما خدمتکار دوم به شوخی پرسید که چرا مردی که این همه طلا و این کاخ مجلل را دارد، قادر نیست هیچ زنی را جذب خود کند.

این کلمات خدشه بزرگی به غرور جادوگر شنونده وارد کردند، فورا تصمیم گرفت ازدواج کند، و همسرش را خوشبخت تر از تمام همسران دیگر کند. همسرش زیبایی خیره کننده ای خواهد داشت، که حسادت و آرزوی هر مردی را برخواهد انگیخت؛ از اصل و نسب جادویی برخوردار خواهد شد، و در نتیجه فرزندانشان استعدادهای جادویی عالی به ارث خواهند برد؛ و همسرش به اندازه خودش ثروت خواهد داشت، و با وجود بزرگ شدن خانواده، زندگی راحتی خواهند داشت.

شاید پنجاه سال طول می کشید تا جادوگر چنین زنی را بیابد، اما تصادفاَ، درست فردای همان روزی که تصمیمش را گرفت، زنی برای دیدار با خویشاوندانش به همسایگی آنان آمد که تمام آرزوهایش را برآورده می کرد.

او ساحره ای فوق العاده ماهر و بسیار ثروتمند بود. زیباییش چنان بود که قلب هر مردی که چشمانش به او می افتاد را به خود جلب می کرد؛ هر مردی، البته، به جز یک نفر. قلب جادوگر هیچ احساسی نکرد. با این حال، او همان زنی بود که جادوگر به دنبالش بود، بنابراین شروع به کشف عشقش کرد.

تمام کسانی که متوجه تغییر رفتار جادوگر شدند شگفت زده شده و به دختر گفتند که او در حالی موفق شده که یکصد نفر شکست خورده اند.

خود دختر جوان در برابر علاقه جادوگر، هم مجذوب او شده بود و هم او را نمی پذیرفت. او سردی پشت گرمای تملق جادوگر را احساس کرده و هیچ گاه مردی را ندیده بود که چنین عجیب و منزوی باشد. با این حال، خویشاوندانش، آن دو را مناسب یکدیگر می دانستند، و چون می خواستند این رابطه را گسترش دهند، دعوت جادوگر به یک ضیافت بزرگ به افتخار دختر جوان را پذیرفتند.

میز پر از ظروف نقره ای و طلایی بود که شامل عالی ترین شراب ها و مجلل ترین غذاها بودند. نوازنده ها ساز سیم ابریشمین خود را به صدا در می آوردند و ندای عشقی سر می دادند که اربابشان هرگز آن را درک نکرده بود. دختر جوان روی تختی که در کنار جادوگر جوان بود نشست. جادوگر با صدای آهسته ای با او صحبت می کرد، و کلمات نرمی را به کار می برد که از اشعار ربوده بود، بی آن که معنای حقیقی آن ها را بداند.

دختر به حرف های او گوش داد، خوب فکر کرد و در آخر جواب داد:

«تو خوب صحبت می کنی، ولی فقط در صورتی پیشنهادت را قبول می کردم که می دانستم قلب داری!»



جادوگر لبخندی زد و به او گفت که در این مورد جای نگرانی نیست.

به او اشاره کرد که به دنبالش بیاید، او را از جشن به بیرون هدایت کرد و به دخمه قفل شده ای برد که بزرگترین گنجینه اش را در آن جا نگهداری می کرد.

آن جا، در یک جعبه بلوری جادویی، قلب تپنده ی جادوگر بود.

قلب که مدت ها از چشم ها، گوش ها و انگشت ها جدا بوده، هیچ گاه زیبایی، موسیقی، یا لطافت پوست را درک نکرده بود.

دختر با دیدن قلب چروکیده و پوشیده از موهای سیاه بلند، وحشت زده شد و با گریه گفت: «وای، چی کار کردی؟ خواهش می کنم، اون رو برگردون سر جاش!»

جادوگر که می دید برای به دست آوردن دل دختر این کار لازم است، چوبدستیش را درآورد، قفل جعبه کریستال را باز کرد، سینه خودش را شکافت، و قلب پشمالو را در فضای خالی جای داد که زمانی اشغال شده بود.

دختر در حالی که اشک از چشمانش جاری بود گفت: «حالا دیگه خوب شدی و عشق واقعی رو درک می کنی!» و او را در آغوش گرفت.

لمس دست های لطیف و سفید دختر توسط جادوگر، صدای نفس های او در گوشش، عطر موهای طلایی تیره او: همگی قلب تازه بیدارشده ی او را مانند چندین نیزه سوراخ کردند. اما قلب در طول تبعید، کوری و استقلال طولانیش در

تاریکی، روز به روز بیگانه تر شده بود تا این که محکوم شده و امیالش قوی و گمراه شده بود.

مهمانان حاضر در جشن متوجه غیبت میزبان و دختر جوان شده بودند. ابتدا نگران نشدند، اما با گذشت چند ساعت کم کم نگران شده و بالاخره شروع به جستجوی کاخ کردند.

سرانجام دخمه را پیدا کردند، و در آن جا شاهد وحشتناک ترین منظره ممکن بودند.

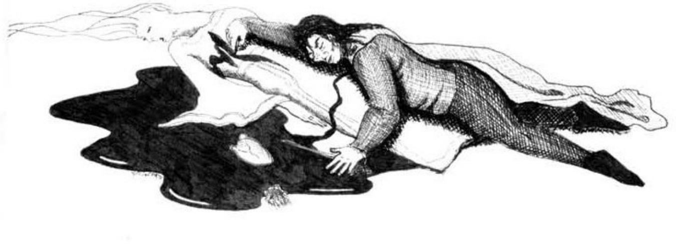
جسد بی جان دختر بر روی زمین خوابیده بود، سینه اش شکافته شده بود، و در کنارش جادوگر با ناراحتی خم شده بود و در یکی از دستان خونینش، قلبی بزرگ، نرم و درخشان بود، که آن را لیس زده و نوازش کرده بود، و با خود عهد بسته بود آن را با قلب خود عوض کند.

در دست دیگرش، چوبدستیش را نگه داشته بود و سعی می کرد قلب چروکیده و پشمالویش را از سینه بیرون بیاورد. اما قلب پشمالو قوی تر از او بود، و

از روی غریزه از ترک جایگاهش یا برگشتن به جعبه ای که مدت ها در آن محبوس بود، سر باز می زد.

جادوگر جلوی چشمان وحشت زده مهمانانش، چوبدستیش را کنار گذاشت، و خنجری نقره ای در دست گرفت. همان طور که با خود عهد بسته بود که هرگز از دستورات قلب خودش پیروی نکند، آن را در سینه اش شکافت.

برای یک لحظه، جادوگر در حالی که در هر دستش یک قلب داشت، فاتحانه زانو زد؛ سپس روی جسد دختر افتاد و مُرد.



تفسیری بر "قلب پشمالوی جادوگر"

همان طور که پیش از این دیدیم، بیشترین انتقادات وارد شده بر دو داستان اول بیدل متمرکز بر موضوعاتی مانند سخاوت، تحمل و عشق ورزیدن بود. با این حال، داستان "قلب پشمالوی جادوگر"، به نظر می رسد که بعد از اولین انتشار خود، در طی صد ها سال گذشته زیاد دستخوش تغییر و انتقاد قرار نگرفته است.

اولین باری که نسخه اصل داستان "قلب پشمالوی جادوگر" را خواندم، دقیقا یاد مادرم افتادم که همین ها را به من گفته بود. عده ای می گویند "جادوگر و قلب پشمالو"، نفرت انگیزترین داستانی است که بیدل تا به حال نوشته است و بسیاری از والدین تا زمانی که کاملا مطمئن نشدند بچه هایشان با خواندن

آن دچار کابوس های شبانه نمی شوند، اجازه ندادند که این داستان را مطالعه کنند.[1]

پس راز جاودانگی این افسانه در چیست؟ استدلال هایی دارم که ثابت می کند داستان "قلب پشمالوی جادوگر" در طی قرن های متمادی دست نخورده باقی مانده است، زیرا زیرا که از ژرفای تاریک درون همه ی ما صحبت می کند. این داستان بر روی یکی از بزرگترین و ناشناخته ترین وسوسه های جادویی دست گذاشته است: تلاش برای آسیب ناپذیر شدن.

---

[1] مطابق دفترچه خاطراتش، بیتریکس بلوکسام بعد از اینکه بصورت کاملا تصادفی این قصه را هنگامی که عمه اش داشت برای برادرزاده هایش می خواند شنید، حالش بد شد و هرگز خوب نشد. "کاملا اتفاقی، گوش کوچولویم به طرف سوراخ کلید در رفت. فقط به خاطر میارم که در یک لحظه بعد از اینکه سهوا داستان نفرت انگیز را شنیدم، از شدت ترس و وحشت فلج شدم. نمیخواهم تاثیرات مرگ آور و ناگواری که این اتفاق بر روی عمو نابی و پیرزن همسایه گذاشت را تعریف کنم. این شک تقریبا باعث مرگ من شد. برای یک هفته در رختخواب بودم، به شدت از نظر روحی ضربه خورده بودم به طوری که عادت کرده بودم هر شب در خواب راه میرفتم و به سراغ سوراخ کلید می رفتم تا اینکه آخر سر بابایی عزیزم، که خیلی دوستش دارم، طلسم در قفل کن را روی در اتاقم اجرا کرد." به نظر می رسد که بیتریکس هرگز نتوانست راهی پیدا کند تا داستان "قلب پشمالوی جادوگر" را به نسخه مناسبی برای گوش های حساس کودکان تبدیل کند و به جای آن افسانه های قارچ سمی را نوشت.

بدیهی است که تلاش برای همچین خواسته ای، چیزی کمتر یا بیشتر از یک خیال پردازی احمقانه نیست. هیچ مرد یا زن زنده ای، چه جادوگر و چه غیر جادوگری وجود ندارد که توانسته باشد از آسیب پذیری فرار کند. خواه آسیب های فیزیکی و روحی و خواه آسیب پذیری های عاطفی. انسان تا زمانی که نفس می کشد، آسیب هم می بیند. علیرغم این حقیقت، به نظر می رسد که مخصوصا ما جادوگران به این عقیده گرایش داریم که می توانیم طبیعت زندگی را به میل و اراده ی خودمان تغییر دهیم. به عنوان مثال، جادوگر جوان[۲] در این قصه، گمان می

---

[۲] رولینگ در این داستان، برای این مرد جادوگر عنوان Warlock را استفاده کرده بود که ما معادل جادوگر را برای ترجمه آن استفاده کردیم. حالا در این بخش توضیحات رولینگ را در مورد این واژه بخوانید: [واژه ی "warlock"، بسیار قدیمی است. اگر چه بعضی اوقات به عنوان "جادوگر" هم معنی می شود، ولی در اصل به معنی کسی است که در دوئل کردن و تمام فن های جادوگری، تخصص دارد. علاوه بر این به جادوگرانی که شجاعت برجسته ای را انجام دهند هم گفته می شود، مثل مشنگ ها که به افراد دلیر، شوالیه می گویند. با گذاشتن عنوان "warlock" برای جادوگر جوان این قصه، بیدل می خواهد به این نکته اشاره کند که مهارت و تبحر او به ویژه در هنرهای جادوگری تجاوزگرانه شهرت دارد. امروزه جادوگران عنوان "warlock" را تنها به دو منظور به کار می برند: برای جادوگرانی که ناگهان خشمگین و شرور می شوند یا برای عنوان کردن یک مهارت یا موفقیت به خصوص. به عنوان نمونه، خود دامبلدور را به عنوان سالار Warlock ویزنگاموت می نامند. – رولینگ]

کند که با عاشق شدن، امنیت و آرامش خود را از دست می دهد. او عشق را حقارت و ضعف می داند. درگیر عشق شدن را مانند لوله فاضلابی در تاسیسات روحی و عاطفی شخص می پندارد.

قطعا، تجارت معجون های عشق در قرون گذشته نمایانگر این بود که جادوگر افسانه ای ما به شدت تنها است و به دنبال راه کنترلی برای عاشق شدن افسار گریخته خود است. جستجو برای معجون عشق واقعی[۳] تا امروز هم ادامه داشته است، اما همچین اکسیری هنوز درست نشده است و چهره های برجسته معجون سازی در وجود داشتن آن شک و تردید دارند.

اما قهرمان ما در این داستان، علاقه ای ندارد تا عشق شبیه سازی شده ای با معجون عشق درست کند که خودش هم بتواند روزی آن را خراب کند. او می خواهد تا ابد از عاشق شدن که از نظر او نقطه ضعف است، در امان باقی بماند

---

[۳] هکتور داگ ورث گرنجر (Hector Dagworth-Granger)، بنیانگذار انجمن شگفت آورترین معجون سازان، در این مورد اینگونه توضیح می دهد: "شیفتگی قدرتمند توسط ماهرترین معجون سازان قابل تهیه است، اما هنوز هرگز کسی نتوانسته است ترکیب معجون را طوری تهیه کند که صادقانه و غیر قابل شکستن، جاودانی و بدون قید و شرط باشد که تنها در این صورت می توان به آن عنوان عشق را داد."

و به همین دلیل جادوی سیاهی را عملی می کند که خارج از دنیای افسانه ها، امکان پذیر نیست: قلبش را در می آورد و قفل و زنجیر می کند.

این کار او به درست کردن یک جان پیچ شباهت زیادی داشته است و از این منظر مورد توجه بسیاری از نویسندگان قرار گرفته بود. اگرچه قهرمان داستان بیدل به دنبال اجتناب از مرگ نیست، ولی چیزی را از خود جدا می کند که نباید جدا گردد – بدن و قلب، به جای روح – و با انجام این کار اولین قانون نابخشودنی ادالبرت والفرینگ[4]، قانون گذار قوانین بنیادی جادو را نقض می کند:

تنها در صورتی که آماده روبرو شدن با وحشتناکترین اتفاقات و نهایت خطر را دارید، در مرموزترین مسائل – منشا روح، ماهیت خویشتن – دخل و تصرف کنید.

و قطع به یقین، تلاش برای مافوق بشر شدنی که این مرد جوانِ بی پروا انجام داد، باعث شد که انسانیت خود را از دست بدهد. قلبی که او از خود جدا کرد و محبوسش کرد، کم کم چروکیده و پر از مو شد که نشانه ای از نزول او به سوی خوی حیوانی است. در نهایت مانند حیوانات، آنچه میخواست را با خشونت

---

[4] Adalbert Waffling

گرفت، و در تلاشی بیهوده برای به دست آوردن چیزی که خارج از توانش بود — یعنی قلب انسان – جان سپرد.

البته در تاریخ نقل شده است که اصطلاح "قلب پشمالو داشتن" را جادوگران در گذشته به ساحران یا جادوگران خشک و بی احساس لقب می دادند.

عمه هونوریا[5] همیشه برایمان تعریف می کرد که ازدواج خود با نامزد جادوگرش را وقتی دید دارد جادوی نامناسبی را به کار می برد و به خاطر اینکه فهمیده بود "قلب پشمالو" دارد، به هم زده بود. (ولی این طور شایعه شده بود که او نامزدش را در حال نوازش چترک[6] دیده بود که باعث شد به شدت شکه شود.) اخیرا هم کتاب راهنمایی با عنوان قلب پشمالو: راهنمایی برای جادوگرانی که نمی

---

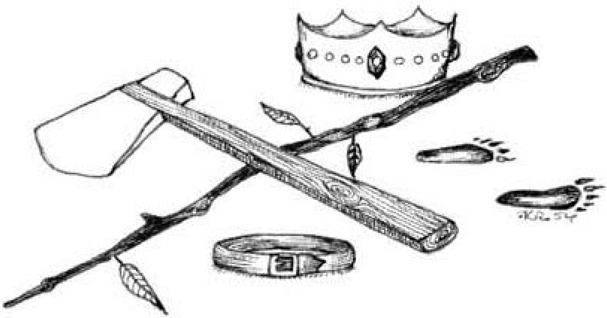
[5] Honoria

[6] چترک ها جانوارانی صورتی، دارای موهای زبر و شبیه قارچ هستند. درک این موضوع که چرا همه دوست دارند این موجودات را نوازش کنند، بسیار مشکل است. جهت کسب اطلاعات بیشتر در این مورد، کتاب جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها را ببینید.

خواهند تسلیم شوند[۷] منتشر شد که تا مدت ها در لیست پرفروشترین کتاب ها قرار داشت.

---

[۷] The Hairy Heart: A Guide to Wizards Who Won't Commit – این کتاب را با کتاب پوزه ی پشمالو، قلب انسان، که راهنمایی برای محافظت قلب انسان در مواقعی که با تبدیل به گرگ می شود را اشتباه نگیرید.



خرگوشی به نام ببیتی

و کُنده ی خندانش

در دوران گذشته، در سرزمینی دوردست، پادشاه نادانی زندگی می کرد که تصمیم گرفته بود که فقط خودش از قدرت جادویی بهره مند گردد.

به همین منظور به رئیس ارتش خود فرمان داد که گروهی از قاتلان جادوگران[1] را دور هم جمع کند و به آنها دستور داد که همه ساحران را با سگ

[1] Witch-Hunters

های شکاری تعقیب کنند. در همان زمان، پادشاه اعلامیه ای نوشت که آن را در تمام دهکده ها و شهرهای سرزمین نصب کردند. در اعلامیه نوشته شده بود: "پادشاه به یک آموزگار فنون جادویی نیازمند است."

هیچ جادوگر یا ساحره ای جرات داوطلب شدن برای این کار را نداشت، از طرفی دیگر همه آنها از دست قاتلان جادوگران، مخفی شده بودند.

با این حال یک شارلاتان حقه باز، با اینکه هیچ قدرت جادویی نداشت، فرصت را غنیمت شمرد تا پولی به جیب بزند. او خود را به کاخ رساند و ادعا کرد که مهارت های شگفت انگیزی در زمینه جادوگری دارد. شارلاتان با اجرای چند حقه ی ساده توانست پادشاه نادان را متقاعد کند که قدرت جادویی دارد و به سرعت هم به عنوان جادوگر اعظم برای امور اختصاصی جادویی پادشاه، منصوب شد.

شارلاتان به پادشاه پیشنهاد داد تا به او کیسه ای پر از طلا بدهد تا بتواند چوب های جادویی و بقیه ابزار آلات جادویی را خریداری کند. علاوه بر این درخواست چندین یاقوت بزرگ جهت استفاده در اجرای طلسم های شفا بخش و

یک یا دو جام نقره برای نگهداری و پرورش معجون ها، کرد. پادشاه نادان هم تمام درخواست های او را عملی کرد.

شارلاتان، گنجینه غنایم خود را با اطمینان در خانه اش انباشته کرد و به کاخ پادشاهی برگشت.

او نفهمید که پیرزنی که در کلبه ای در نزدیکی آنجا زندگی می کرد، تمام کارهای او را زیر نظر گرفته بود. نام او ببیتی[۲] بود و مسئول رختشورخانه ی کاخ بود که کتانهای نرم، خوشبو و سفید پادشاه را نگاه می داشت. ببیتی از پشت ورقه های خشک کن خود شارلاتان را زیرچشمی نگاه می کرد و دید که او دو شاخه از یکی از درخت های پادشاه را قطع کرد و به سرعت به سمت کاخ ناپدید شد.

شارلاتان یکی از دو شاخه ی درخت را به پادشاه داد و به او اطمینان خاطر داد که چوبی جادویی با قدرتی شگفت آور است.

---

[۲] Babbitty

شارلاتان گفت: "البته این چوب تنها در صورتی کار می کند که شما لایق استفاده از آن باشید."

پادشاه نادان و شارلاتان، هر روز صبح در زمین های اطراف کاخ پرسه می زدند و چوب های جادویی خود را به سمت آسمان تکان می دادند و عبارات بی ربطی را هم به عنوان ورد به زبان می آوردند. شارلاتان حواسش را جمع کرده بود تا حقه های بیشتری را اجرا کند تا پادشاه همچنان نسبت به قدرت جادویی جادوگر اعظم خود اطمینان خاطر داشته باشد که این قدرت جادویی، باعث کسب طلاهای بیشتری برایش می شد.

یک روز صبح که شارلاتان و پادشاه داشتند چوب های درختی خود را تکان می دادند و به سرعت در زوایای مختلفی حرکت می کردند و عباراتی بی معنی را هم به زبان می آوردند، صدای بلندی به گوش پادشاه رسید. ببیتی رختشور داشت پادشاه و شارلاتان را از پنجره ی کلبه ی کوچکش تماشا می کرد و به شدت می خندید. او به سرعت از نظر ناپدید شد و نتوانست بایستد.

پادشاه گفت: "حتما خیلی احمقانه به نظر می رسم که رختشور پیر اینجوری داشت بهم می خندید!" او از ورجه وورجه کردن و تکان دادن چوب درخت دست کشید و اخم کرد و گفت: "دیگه از تمرین کردن خسته شدم! جادوگر، پس کی آماده ی اجرای طلسم های واقعی جلوی افرادم میشم؟"

شارلاتان سعی کرد به شاگردش دلداری بدهد، به او اطمینان خاطر داد که به زودی می تواند کارهای باورنکردنی جادویی انجام دهد، اما خنده های قاه قاه ببیتی، بیشتر از آنکه شارلاتان فکرش را بکند، روی پادشاه تاثیر گذاشته بود.

پادشاه گفت: "فردا باید درباری ها را دعوت کنیم تا کارهای جادویی پادشاه خود را ببینند!"

شارلاتان فهمید که زمان آن فرا رسیده است که غنایمش را بردارد و پا به فرار بگذارد.

"عمیقا متاسفم سرورم، امکانش نیست! فراموش کردم که خدمت جنابعالی عارض شوم که فردا می بایست به سفری طولانی عازم شوم."

"جادوگر، اگر بدون اجازه ی من این کاخ را ترک کنی، گروه قاتلان جادوگران من تو را با سگ های شکاری خود دستگیر می کنند! فردا صبح به من در اجرای اعمال جادویی برای استفاده ی اربابان و بانوانم کمک میکنی و اگر کسی به من بخندد، سر از تن ات جدا می کنم!"

پادشاه با عصبانیت به کاخ بازگشت و شارلاتان را با ترس و هراسش تنها گذاشت. هیچ کدام از حیله هایش دیگر نمی توانست نجاتش بدهد. نه می توانست فرار کند و نه می توانست به پادشاه در اجرای کارهایی جادویی که هیچ کدام از آنها را حتی بلد هم نبود، کمکی کند.

شارلاتان در جستجوی راه خلاصی از ترس و عصبانیتش بود که به پنجره کلبه ببیتی رختشور نزدیک شد. درون خانه را یواشکی نگاه کرد و دید که پیرزن کوچک پشت میزش نشسته و دارد چوبدستی خود را صیقل می دهد. در گوشه ی پشت سر پیرزن، لباس های پادشاه داشتند خودشان را در لگنی چوبی می شستند.

شارلاتان بلافاصله فهمید که ببیتی یک ساحره ی واقعی است و او که این دردسر بزرگ را برایش درست کرده بود، حتما می توانست راه چاره ای هم برایش پیدا کند.

شارلاتان فریاد کشید: "عجوزه! اون خنده هات واسه من خرج برداشت! اگه کمکم نکنی، به همه میگم که ساحره هستی و این دفعه سگ های شکاری پادشاه، خود تو رو پاره پاره می کنند!"

ببیتی پیر لبخندی به شارلاتان زد و به او اطمینان خاطر داد که هر کاری که در توانش باشد، برای کمک به او انجام می دهد.

شارلاتان به پیرزن یاد داد که چگونه هنگامی که پادشاه می خواهد نمایش جادویی خود را اجرا کند، خود را بین شاخ و برگ درختان مخفی کند و بدون اینکه پادشاه بویی ببرد، به جای او ورد و طلسم هایی را اجرا کند. ببیتی با نقشه ی او موافقت کرد، ولی سوالی از او داشت.

"ببخشید آقا، ولی اگر پادشاه وردی خواست اجرا کند که ببیتی توانایی انجام آن را نداشت، باید چه کرد؟"

شارلاتان ریشخندی زد و گفت: "قدرت جادویی تو بیشتر از توانایی ذهنی اون احمق هست." به او اطمینان خاطر داد و به سمت قلعه بازگشت و از هوش و زکاوت خودش غرق در خوشحالی بود.

صبح روز بعد، تمام اربابان و بانوان پادشاهی، در زمین های اطراف کاخ، گرد هم آمدند. پادشاه به همراه شارلاتان به بالای صحنه نمایش، در جلوی آنها رفت.

پادشاه فریاد زنان گفت: "اول از همه می خواهم کلاه این بانو را ناپدید کنم!" و چوب درختی خود را به سمت بانوی اشرف نشانه گرفت.

در بین شاخ و برگ های درختان نزدیک آنجا، ببیتی با چوبدستی خود، کلاه را نشانه گرفت و آن را ناپدید کرد. صدای بهت و حیرت حضار بلند شد و همگی با صدای بلند پادشاه را تشویق کردند.

پادشاه فریاد زنان گفت: "حالا می خواهم آن اسب را به پرواز درآورم!" و چوب درختی خود را به سمت توسن نشانه گرفت.

از بین شاخ و برگ درختان، ببیتی با چوبدستی خود اسب را نشانه گرفت و آن را به سمت آسمان بلند کرد.

حضار این بار بیشتر از قبل هیجان زده و شگفت زده شدند و با صدای بلندتری قدرت جادویی پادشاه را تشویق کردند.

پادشاه گفت: "و حالا..." به اطرافش سرک می کشید تا ایده ای به ذهنش برسد که رئیس گروه قاتلان جادوگرانش به سمت او آمد.

رئیس گروه گفت: "سرورم، امروز صبح، سابر[۳] به خاطر خوردن یک قارچ سمی فوت کرد! سرورم، با چوب جادوییتون اون رو به زندگی بازگردونید!"

پادشاه از صحنه نمایش بلند شد و به سمت بدن بی جان بزرگترین سگ شکاری قاتلان جادوگران رفت.

---

[۳] Sabre

خرگوشی به نام ببیتی و کنده خندانش



پادشاه نادان چوب درختی اش را تکان داد و به سگ مُرده اشاره کرد. اما درون شاخ و برگ درختان، ببیتی خنده ای کرد و به خودش زحمت تکان دادن چوبدستی اش را نداد و به همین دلیل هیچ جادویی نتوانست بدن مرده را زنده کند.

وقتی که سگ از جایش تکان نخورد، حضار اول با هم درگوشی حرف هایی زدند و بعد همگی خندیدند. آنها گمان کردند، دو شاهکار اول پادشاه هم چیزی بیشتر از حقه نبوده است.

پادشاه رو به سوی شارلاتان که داشت به تنها حقه ای که برایش باقی مانده بود فکر می کرد، فریاد زد: "پس چرا کار نکرد؟"

او فریاد زنان گفت: "آنجا سرورم، آنجاست" و به سمت شاخ و برگ درختان، جایی که ببیتی پنهان شده بود اشاره کرد و ادامه داد: "قیافه ی زشتش رو دیدم، یه ساحره ی عوضی بود که جلوی جادوی شما رو با طلسم های شیطانی خودش گرفت! دستگیرش کنید، یکی بره دستگیرش کنه!"

✱✱ خرگوشی به نام ببیتی و کنده خندانش ✱✱

ببیتی از بین شاخ و برگ درختان فرار کرد و گروه قاتلان جادوگران هم سگ های شکاری خود را که تشنه ی خون ببیتی بودند آزاد کردند تا به تعقیب او بروند. اما به محض اینکه به یک پرچین کوتاه رسید، ساحره کوچک از دید آنها ناپدید شد و درست زمانی که پادشاه، شارلاتان و تمام درباری ها از سمت دیگر رسیدند، با دسته ی سگ های شکاری قاتلان جادوگران روبرو شدند که واق واق کنان در حال جستجو دربین علفزار و درختی سالخورده بودند.

شارلاتان جیغ زنان گفت: "خودش رو به شکل یه درخت درآورده." و از ترس اینکه مبادا ببیتی دوباره به شکل یک زن برگردد و او را لو بدهد، دوباره گفت: "قطعش کنید، سرورم، این راه مقابله با ساحران شیطانی هست!"

بلافاصله درخت را با تبر قطع کردند و زمانی که درخت پیر افتاد، فریاد شادی درباریان و شارلاتان بلند شد.

با این حال، زمانی که داشتند آماده می شدند که به کاخ بازگردند، صدای خنده ی بلندی آنها را از ادامه راه باز داشت.

صدای ببینی از پشت کنده درختی که پشت سر آنها افتاده بود بلند شد و گفت: "احمق ها!"

"هیچ ساحره یا جادوگری با دو شَقه شدن کشته نمیشه! اگر باورتون نمیشه، تبر رو بردارین و جادوگر اعظم رو از وسط نصف کنید!"

رئیس گروه قاتلان جادوگران شدیدا مشتاق شده بود که این کار را تجربه کند، اما تا تبر را برداشت، شارلاتان به پای او افتاد و فریادزنان درخواست آمرزش می کرد و به تمام گناهانش اقرار کرد. وقتی که او را به سمت سیاه چال می کشاندند، کُنده درخت این بار با صدای بلندتری قاه قاه خنده را سر داد.

به پادشاه وحشت زده گفت: "با شقه کردن یک ساحره از وسط، طلسم مرگباری رو بر قلمرو پادشاهی خودتون وارد کردید! از این پس کوچکترین صدمه ای که به ما ساحران و جادوگران وارد کنید، مثل ضربه تبری به سمت خودتون بازمیگرده، و انقدر مهلک هست که آرزوی مرگ خودتون رو می کنید!"

خرگوشی به نام ببیتی و کنده خندانش

این بار پادشاه هم به زانو درآمد و به کنده درخت گفت که فورا اطلاعیه ای ابلاغ می کند که از تمام ساحران و جادوگران سرزمین محافظت به عمل آید و به آنها اجازه خواهد داد که در صلح و آرامش به تمرین جادو بپردازند.

کنده گفت: "بسیار خب، اما هنوز کاری که با ببیتی کردی رو جبران نکردی!"

پادشاه نادان در حالی که دست های خود را پشت کنده از ناراحتی به هم می مالید، نالان گفت: "هر کاری بخوای انجام میدم، هر کاری!"

کنده گفت: "به یاد رختشور پیرت، بر روی من تندیسی از ببیتی بساز تا همیشه این حماقتت را به یاد داشته باشی!"

پادشاه بلافاصله موافقت کرد و قول داد که بهترین مجسمه سازان آنجا را برای ساختن آن بگمارد و تندیس او را از طلای خالص بسازد. سپس پادشاه خجالت زده و تمام اربابان و بانوان اشراف به سمت کاخ برگشتند و کنده درخت خندان را در پشت سر خود ترک کردند.

خرگوشی به نام ببیتی و کنده خندانش

هنگامی که بار دیگر همه آنجا را ترک کردند، از سوراخی مابین ریشه های ستبر کنده درخت، خرگوش پیر و فرتوتی با یک چوبدستی که بین دندان هایش گیر انداخته بود، وول خورد. ببیتی از آنجا رفت و به سرزمین دوری سفر کرد و از آن پس تندیس طلایی رختشور بر روی کنده درخت علم شد، و هیچ ساحره و جادوگری در آن سرزمین، دیگر مورد آزار و اذیت قرار نگرفت.



آلبوس دامبلدور

تفسیری بر "خرگوشی به نام ببیتی و کنده ی خندانش"

داستان "خرگوشی به نام ببیتی و کنده ی خندانش" از جهات بسیاری، یکی از واقعی ترین داستان های بیدل است که اکثر قوانین جادویی ذکره شده در آن، با واقعیت مطابقت دارد. تقریبا همه ی آن قوانین آشنای جادویی هستند.

برای اکثر ما، اولین باری که فهمیدیم با جادو نمی توان مُرده ای را زنده کرد، وقتی بود که این داستان را خواندیم. و هنگامی که با این واقعیت روبرو شدیم که پدر و مادرهایمان نمی توانند با تکان چوبدستی هایشان، موش و گربه های مُرده مان را زنده کنند، دچار ناامیدی عظیم و شُک بزرگی شدیم. با اینکه حدود شش قرن از نوشتن این قصه توسط بیدل می گذرد، هنوز به دنبال ابداع روش های بی شماری هستیم تا بتوانیم تصور برگرداندن کسی که دوستش داریم را به

واقعیت تبدیل کنیم[۱]. هنور که هنوز است، هیچ جادوگری نتوانسته روشی برای بازگرداندن بدن و روح بعد از مرگ پیدا کند. بطوریکه فیلسوف سرشناس سحر و جادو، برتراند د پنسیز پروفاندز[۲] در یکی از برجسته ترین مقالاتی که نوشته بود و مطالعه ای بر روی امکان بازگرداندن حقیقی و تاثیرات ماورایی مرگ طبیعی، با تمرکز بر استقرار مجدد هستی و ماده بود، نوشت:

″ بی خیالش شوید. هرگز ممکن نیست عملی شود.″

افسانه ببیتیِ خرگوش، علاوه بر این یکی از اولین آثار ادبی است که به پدیده جانورنمایی اشاره کرده است که در داستان، ببیتی رختشور یکی از نادرترین قابلیت های جادویی را دارد که تبدیل شدن به حیوان به محض اراده ی خودش است.

---

[۱] [عکس ها و پورتره های جادوگری در قاب خود حرکت می کنند و (مطابق ادامه متن) و فقط در موضوع محدود خودشان صحبت میکنند. بعضی اشیاء نادر دیگر مانند آینه نفاق انگیز، علاوه بر این ممکن است چیزی بیشتر از یک تصویر ثابت از عشق گمشده فرد را نشان دهند. ارواحی که شفاف، متحرک، سخنگو و متفکرند، افرادی هستند که آرزو داشتند به هر دلیلی، برای همیشه در این دنیا باقی بمانند. – رولینگ]

[۲] Bertrand de Pensees-Profondes

جانورنمایی، سهم بسیار اندکی در افسانه های جادوگر داشته است. دستیابی به قابلیت تبدیل شدن انسان به حیوان بصورتی کامل و فوری نیازمند مطالعه و تمرین فراوانی است و بسیاری از ساحران و جادوگران در زمان خودشان به این نتیجه رسیدند که به جای تمرین و ممارست در این امر، بهتر است به کارهای دیگری بپردازند.

قطعا امکان استفاده از چنین استعدادی محدود است، مگر اینکه شخص نیاز ضروری به تغییرقیافه دادن یا مخفی شدن داشته باشد. به همین خاطر است که وزارت سحر و جادو تاکید قوی بر ثبت نام جانورنماها دارد، زیرا همان طور که واضح است، این قابلیت بزرگ جادویی یکی از پراستفاده ترین کاربردهایش در کارهای محرمانه، مخفی و یا حتی فعالیت های جنایی[۳] است.

---

[۳] [پروفسور مگ گوناگل، مدیریت هاگوارتز، از من خواست که تاکید کنم که او جانورنمایی اخلاق گرا است که این قابلیت را در نتیجه تحقیقات وسیع در زمینه تغییرشکل به دست آورده است، و اینکه هرگز از قابلیت تبدیل به گربه شدنش، جهت انجام کارهای مخفیانه استفاده نکرده است. او از این قابلیت در کارهای قانونی محفل ققنوس بهره برده که محرمانه، پنهانی و کاملا ضروری بوده اند. – رولینگ]

اگرچه هنوز هم اینکه یک رختشور قابلیت تبدیل کردن خودش به یک خرگوش را داشته است، مورد شک و تردید است. با این حال برخی از مورخان جادویی بر این نظر هستند که بیدل برای ببیتی از ساحره ای فرانسوی به نام لیزت د لاپین[٤] الگو گرفته است که یکی از خلافکاران جادوگری در سال ۱۴۲۲ در پاریس بوده است.

هنگامی که نگهبانان مشنگ او در زندان بیهوش شدند، و بعد از به هوش آمدن هم ساحره جهت فرار کردن کمک کردند، باعث شد تا لیزت درست شبی که قرار بود فردایش اعدام شود، از سلول زندان خود ناپدید گردد. اگر چه هرگز ثابت نشد که لیزت توانایی جانورنمایی داشته و توانسته خود را از میله های پنجره سلولش رد کند. ولی بعد از آن اتفاق، خرگوش سفید بزرگی در یکی از گذرگاه های کانال رودخانه انگلیس در پاتیلی که بادبان زیبایی به آن وصل بود،

---

[٤] Lisette de Lapin

دیده شد و بعده ها خرگوشی شبیه آن، تبدیل به مشاور مورد اعتماد بارگاه پادشاهی هِنری ششم[5] شد.

پادشاه داستان بیدل، مشنگ نادانی است که هم می خواهد جادو یاد بگیرد و هم از آن می ترسد. او تصور می کند که تنها با یادگیری افسون ها و تکان دادن چوبدستی، می تواند جادوگر شود.[6] او کاملا از طبعیت جادو و جادوگری بی اطلاع است و به سادگی بازیچه دست شارلاتان و ببیتی قرار می گیرد. این مورد یقینا یکی از انواع ویژه تفکرات مشنگ ها است: آنها در جهل خودشان، هر غیر

---

[5] King Henry VI – این شخص احتمالا با پادشاه مشنگی که به بی ثباتی روانی شهرت داشته بود، ارتباطی دارد.

[6] بنا بر مطالعات بسیار زیادی که در بخش نشانه های مرموز، که مربوط به ۱۶۷۲ می شود، افراد جادوگر و یا ساحره به دنیا می آیند، نه اینکه تبدیل به آن شوند. اگرچه قابلیت "هوس برانگیز" جادوگری در بعضی از نژاد های غیر جادوگر دیده می شود (که البته مطالعات آینده این طور فرض شد که در اجداد و نیاکان این خانواده ها، ساحره یا جادوگری وجود داشته است)، ولی مشنگ ها نمی توانند جادو کنند. بهترین – شاید هم بدترین – کاری که آنها می توانند امید به انجام آن داشته باشند، اثرات اتفاقی و غیرقابل کنترلی است که بعضی از چوبدستی های هوشمند از خود بروز می دهند. جادو به عنوان ابزار، تصور می شود که نسل به نسل منتقل می گردد. بعضی اوقات پس مانده ی آن منتقل می گردد که در زمان های ضروری قابل استفاده نیست – به تفسیرهایی که در مورد دانش چوبدستی در بخش "افسانه سه برادر" گفته شده، مراجعه کنید.

ممکنی را جادو می پندارند، مثل اینکه فکر کردند ببیتی توانسته خود را به یک درخت تبدیل کند و با این حال هم می تواند فکر کند و هم حرف بزند. (در این مورد، این قضیه هیچ اهمیتی ندارد، ولی بیدل از ایده ی درخت سخنگو استفاده کرد که به ما نشان دهد یک پادشاه مشنگ، چقدر می تواند نادان باشد. علاوه بر این می خواست به ما بقبولاند که ببیتی وقتی به خرگوش هم تبدیل می شود، باز می تواند صحبت کند. این مورد احتمالا یک غلو ادبی بوده است، اما من بیشتر فکر می کنم که بیدل تنها اسم جانورنمایی را شنیده بوده و هرگز با جانورنمایی ملاقات نداشته است، و این تنها بخشی بوده که اون آزادانه بر خلاف قوانین جادویی در داستانش ذکر کرده است. جانورنما شدن، قدرت سخن گفتن بشری را در فرم حیوانی منتقل نمی کند، اگر چه تمام قدرت های تفکر و استدلال بشری را نگاه می دارد. البته دیگر هر کودک دبستانی هم فرق بنیادی بین جانورنمایی و تغییرشکل شخص به حیوان را می داند. در ادامه باید بگویم، کسی که می خواهد تبدیل به یک حیوان کامل شود، هیچ اطلاعی هم از جادو ندارد، باید بداند کسی که هرگز جادوگر نبوده است، برای بازگشت به حالت اصلی خودش، به یک نفر دیگر برای تغییرشکل مجدد نیاز دارد.)

فکر میکنم که بتوانیم تصور کنیم بیدل در جایی که شیرزن داستان، وانمود می کند که به درختی تبدیل شده است، و با پادشاه را با تهدید هولناک برگرداندن ضربه تبر به جانب او، می ترساند، از سنت ها و آداب و رسوم واقعی جادویی الهام گرفته است. درخت هایی که کیفیت ساختن چوبدستی دارند، همیشه بصورت خشونت باری خودشان را از چوبدستی سازانی که دنبالشان هستند، محافظت می کنند. و قطع کردن همچین درخت هایی، ریسک زیادی به همراه دارد که نه تنها موجب دچار شدن به داربد[۷] می شود، بلکه بیماری های زیادی هم از طلسم های امنیتی که خود درختان در اطرافشان به وجود آورده اند، به شخص منتقل می شود. در زمان بیدل، طلسم شکنجه گر[۸] هنوز توسط وزارت سحر و جادو غیر قانونی اعلام نشده بود و دقیقا هنگامی که ببیتی در حال تهدید کردن پادشاه بود، اجرای این طلسم حس می شد.

---

[۷] جهت مشاهده توضیحات کامل در مورد این موجودات نادر کوچک که بر روی درختان زندگی می کنند، به کتاب جانوران شگفت انگیز و زیستگاه آنها مراجعه کنید.

[۸] طلسم شکنجه گر و آواداکداورا، طلسم هایی هستند که در بالاترین ردیف طلسم های نابخشودنی در سال ۱۷۱۷ قرار گرفتند که جرایم سنگین و محکمی برای آن نوشته شد.



افسانه سه برادر[1]

روزگاری، سه برادر بودند که در هوای گرگ و میش سحر در جاده ی دور افتاده ی بادگیر و پر پیچ و خمی سفر می کردند. سرانجام سه برادر به رودخانه ای رسیدند که از بس عمیق بود نمی توانستند شنا کنان به آن سوی رود بروند. اما این سه برادر در دانش و فن جادوگری استاد بودند از

[1] ترجمه این داستان از برگردان ویدا اسلامیه از انتشارات "کتابسرای تندیس" استفاده شده است.

این رو با حرکت ساده ی چوبدستی هایشان، پلی بر روی رود خروشان پدید آوردند. تا نیمه های پل پیش رفته بودند که شخص نقابداری راهشان را سد کرد.

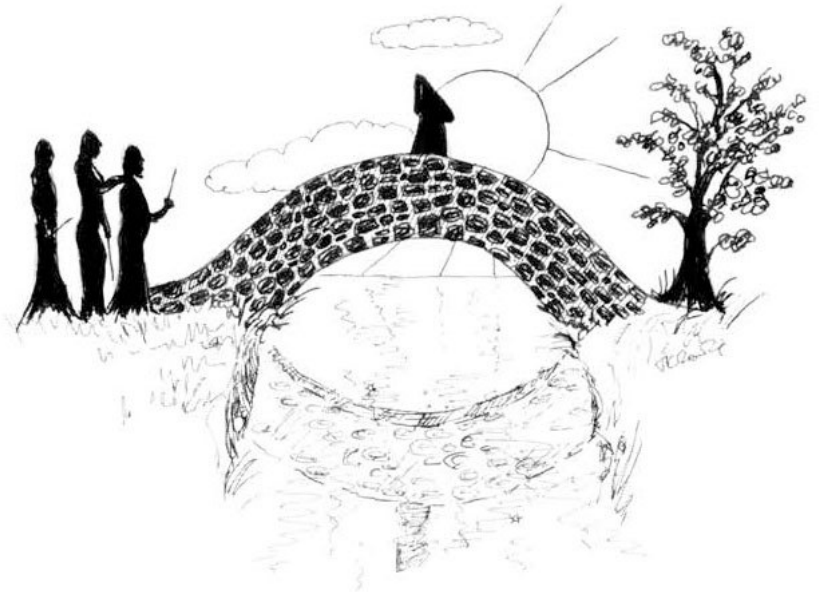
و مرگ با آنان سخن گفت. خشمگین بود که سه قربانی تازه اش او را فریب داده اند زیرا به طور معمول، مسافرها در رودخانه غرق می شدند. اما مرگ حیه گر و مکار بود. در ظاهر برای جادوی سه برادر به آن ها تبریک گفت و به آن ها خبر داد که برای هوش و فراستی که در گریز از مرگ داشته اند هر یک سزاوار پاداشند.

بدین ترتیب، برادر بزرگ تر که مردی جنگجو بود، خواستار چوبدستی سحر آمیزی شد که قدرتمندتر از آن در جهان وجود نداشته باشد: چوبدستی سحرآمیزی که در نبردهای تن به تن همیشه صاحبش را پیروز کند، چوبدستی سحرآمیزی که برازنده ی جادوگری باشد که بر مرگ غلبه کرده است! بنابراین مرگ به سوی درخت یاس کبودی در کناره ی رودخانه رفت و از شاخه ی آویخته ی آن چوبدستی سحرآمیزی ساخت و به برادر بزرگ تر داد.

بعد برادر وسطی که مرد متکبری بود تصمیم گرفت که مرگ را بیش از آن تحقیر کند و از او قدرتی را خواست که با آن بتواند دیگران را از حضور مرگ فراخواند. بنابراین مرگ، سنگی را از

ساحل رودخانه برداشت و به دست برادر وسطی داد و به او گفت که آن سنگ دارای قدرت برگرداندن مردگان است.

آن گاه مرگ از سومین و کوچک ترین برادر پرسید که چه می خواهد. برادر کوچک تر از برادران دیگرش متواضع تر و فرزانه تر بود و به مرگ اعتماد نکرد. از این رو از مرگ خواست به او چیزی بدهد که با آن بتواند از آن مکان برود بی آن که مرگ در تعقیبش باشد؛ و مرگ در کمال بی میلی، شنل نامرئی خودش را به دست او داد.



آن گاه مرگ کنار ایستاد و به سه برادر اجازه داد که به رهشان ادامه بدهند. آن ها نیز به راهشان ادامه دادند و با اعجاب و شگفتی درباره ی ماجرایی گفتتگو کردند که پشت سر گذاشته بودند و به تحسین و تمجید هدیه های مرگ پرداختند.

پس از مدتی، سه برادر از هم جدا شدند و هر یک به سوی سرنوشت خود رفتند.

برادر بزرگ تر، یک هفته یا بیش تر به سفرش ادامه داد و به دهکده ی دوری رسید و به جستجوی دوست جادوگری گشت که با او دعوا کرده بود. طبیعی است که با سلاحی چون ابرچوبدستی یاس کبود، امکان نداشت در نبرد تن به تنی شکست بخورد که پس از آن پیش آمد. برادر بزرگ تر، جنازه ی دشمنش را روی زمین رها کرد و به راهش ادامه داد و وارد مهمانخانه ای شد و در آن جا به صدای بلند به فخر فروشی پرداخت و از چوبدستی قدرتمندش گفت که خودش از چنگ مرگ در آورده بود و با وجود آن شکست ناپذیر شده بود.

همان شب، جادوگر دیگری پنهانی به بالین برادر بزرگ تر رفت که در جایش خوابیده بود. دزد، چوبدستی را برداشت و سر برادر بزرگ تر را نیز گوش تا گوش برید.

و به این ترتیب مرگ اولین برادر را از آنِ خود کرد.

افسانه سه برادر

در این میان، برادر وسطی به خانه ی خودش رفت که به تنهایی در آن زندگی می کرد. در آن جا، سنگی را در آورد که قدرت فراخوانی مردگان را داشت، و آن را سه بار در دستش چرخاند. در کمال بهت و سرور، پیکر دختری را دید که پیش از مرگ نابهنگامش آرزوی ازدواج با او را داشت و در آن لحظه ناگهان دربرابرش ظاهر شده بود.

با این حال، دختر، غمگین و سرد بود چرا که گویی پرده ای نامرئی او را از جادور جدا ساخته بود. اگر چه به دنیای فانی بازگشته بود، به راستی به آن جا تعلق نداشت و عذاب می کشید. سرانجام برادر وسطی، نا امید از برآورده شدن آرزویش، از شدت خشم از کوره در رفت و خود را کشت تا به راستی به دختر بپیوندد.

و بدین ترتیب، مرگ برادر وسطی را نیز از آنِ خود کرد.

اما با این که مرگ سال های سال به دنبال برادر کوچک تر گشت، هرگز قادر به یافتنش نشد. برادر کوچک تر تنها زمانی شنل نامریی را از تنش درآورد که بسیار پیر و سالخورده شده بود. و آن گاه همچون دوستی قدیمی به استقبال مرگ رفت و دوشادوش و هم تراز با او، زندگی را بدرود گفت.

افسانه سه برادر



تفسیر آلبوس دامبلدور

بر داستان «افسانه سه برادر»

این داستان در کودکی تأثیر عمیقی بر من گذاشت. اولین بار آن را از مادرم شنیدم، و به زودی این داستان، افسانه ای شد که اغلب اوقات شب ها ترجیح می دادم برایم خوانده شود. این درخواست مکرر باعث درگیری بین من و برادر کوچکترم، آبرفورث می شد، که داستان مورد علاقه اش «گرامبل بز کثیف»[۱] بود.

پیام «افسانه سه برادر» بیش از این نمی توانست واضح باشد: تلاش های انسان برای گریز یا غلبه بر مرگ همیشه محکوم به شکست است. برادر سوم داستان («متواضع ترین و فرزانه ترین») تنها کسی است که متوجه می شود، اگر این بار به زحمت از دست مرگ فرار کنند، بهترین امیدواریش می تواند این باشد که تا زمان ممکن، ملاقات بعدیشان را به تأخیر بیندازد. این برادر کوچک تر می دانست دست انداختن مرگ – با دست زدن به خشونت، مانند برادر اول، یا با

---

[۱] Grumble the Grubby Goat

دخالت در جادوی تیره نکرومنسی[۲]، مانند برادر دوم – به معنی به رقابت واداشتن دشمنی مکار است که نمی تواند ببازد.

جالب این جاست که افسانه عجیبی حول داستان شکل گرفته است، که صراحتا پیام مذکور داستان را رد می کند. این افسانه می گوید که پاداش هایی که مرگ به برادران داد – یک چوبدستی شکست ناپذیر، یک سنگ که می تواند مردگان را احیاء کند، و یک شنل نامرئی پایدار – اجسامی حقیقی هستند که در دنیای واقعی وجود دارند. افسانه پا از این نیز فراتر می گذارد: اگر کسی صاحب حقیقی هر سه شود، آن گاه آن مرد یا زن «ارباب مرگ» خواهد شد، که معمولاً این معنی از آن استنباط می شد که آن ها رویین تن، یا حتی فنا ناپذیر خواهند شد.

ممکن است به این چیزی که این افسانه در مورد سرشت انسان به ما می گوید، با تأسف لبخندی بزنیم. بهترین توصیف این خواهد بود: «سرچشمه امید

---

[۲] Necromancy

[نکرومنسی، جادوی سیاهی برای زنده کردن مردگان است. نکرومنسی، شاخه ای از جادوست که همان طور که این داستان نیز مشخص می کند، هرگز عملی نشده است. – رولینگ]

تا ابدیت جاریست.»[3] با توجه به این که، به گفته بیدل، دو مورد از این سه پاداش بسیار خطرناک هستند، و با توجه به پیام داستان که می گوید مرگ در آخر به سراغ همه ما می آید، اقلیت خیلی کمی از جامعه جادوگری بر این عقیده است که بیدل قصد داشته پیامی رمزدار به آنان بدهد، که دقیقا برعکس پیامی است که به رشته تحریر در آورده، و تنها خودشان آن قدر باهوش بوده اند که آن را درک کنند.

نظریه (یا به عبارت صحیح تر «امید واهی») آنان توسط مدرک حقیقی کوچکی مورد حمایت است. شنل های نامرئی حقیقی، هرچند کمیاب هستند، در دنیای ما وجود دارند؛ هرچند، داستان به وضوح بیان می کند که شنل مرگ پایداری ذاتی به خصوصی دارد.[4] در طول قرن هایی که از زمان حیات بیدل تا به امروز می گذرد، هرگز کسی ادعا نکرده که شنل مرگ را پیدا کرده است. معتقدان

---

[3] [این نقل قول نشان می دهد که آلبوس دامبلدور صرفا در اصطلاحات جادویی وارد نبوده، بلکه با آثار شاعر مشنگ، الکساندر پوپ نیز آشنا بوده است. — رولینگ]

[4] [شنل های نامرئی، در اصل، پایدار نیستند. آن ها ممکن است پاره شوند، یا به مرور زمان کدر شوند، یا ممکن است افسونی که روی آن اجرا شده از بین برود، یا در برابر افسون های آشکارسازی مقاومتی نشان ندهند. به همین دلیل ساحره ها و جادوگران معمولابرای استتار یا مخفی شدن، در وهله اول، از افسون سرخوردگی استفاده می کنند. گفته می شود آلبوس دامبلدور آن قدر افسون سرخوردگی را قوی اجرا می کرد که بدون نیاز به شنل می توانست خود را غیب کند. — رولینگ]

به پیام های رمزدار، این مطلب را نیز این گونه توجیح می کنند: هیچ کدام از نوادگان برادر سوم نمی دانند شنلشان از کجا آمده، یا این که می دانند، و تصمیم گرفته اند با جار نزدن حقیقت، ذکاوت جدشان را نشان دهند.

طبعا سنگ نیز هرگز پیدا نشده است. همان طور که قبلا در تفسیر «خرگوشی به نام ببیتی و کنده ی خندانش» نیز ذکر کردم، هنوز قادر به زنده کردن مردگان نیستیم، و دلایل بیشماری در تأیید این گفتار وجود دارد. البته، نمونه کثیف این کار را نیز جادوگران سیاه با خلق دوزخی ها[۵] انجام می دهند، که البته آن ها اجساد تحت امر هستند، نه انسان های واقعا زنده شده. از این گذشته، داستان بیدل به صراحت بیان می کند که عشق گمشده ی برادر دوم واقعا از مرگ برنگشته است. او توسط مرگ فرستاده شده تا به وسیله آن برادر دوم را به چنگ

---

[۵] [دوزخی، جسدی است که با جادوی سیاه بیدار شده است. — رولینگ]

بیاورد، به همین دلیل سرد، غیرصمیمی و حضور و غیابش هر دو آزاردهنده است.[٦]

پس فقط چوبدستی می ماند، و کله شق هایی که به پیام مخفی بیدل اعتقاد دارند، این بار حداقل یک سند تاریخی برای پشتیبانی از ادعاهای واهی خود دارند. در این ارتباط سال ها پیش جادوگرانی بوده اند که – احتمالاً برای این که دوست داشتند از خودشان تعریف کنند، یا این که مهاجمان احتمالی را تهدید کنند، یا به این دلیل که واقعا چیزی که می گفتند را باور داشتند – مدعی شده اند نوعی چوبدستی در اختیار دارند که قوی تر از نوع معمولی آن ، و یا حتی «شکست ناپذیر» است. بعضی از این جادوگران تا آن جا پیش رفته اند که ادعا کرده اند چوبدستیشان مانند چوبدستی مفروض که مرگ ساخته، از جنس یاس کبود است. به چنین چوبدستی هایی نام های زیادی نسبت داده اند، از جمله «چوبدستی سرنوشت» و «چوب مرگ».

---

[٦] بسیاری از کارشناسان معتقدند بیدل هنگامی که این سنگ را خلق کرده که مردگان را زنده می کند، از سنگ جادو الهام گرفته است، که اکسیر حیات جاودانه کننده از آن به دست می آید.

تعجب چندانی ندارد که خرافات قدیمی پیرامون چوبدستی های ما گسترش یافته اند، که بالاخره، مهم ترین ابزارها و سلاح های جادویی ما هستند. چوبدستی ها (و در نتیجه صاحبان) ویژه ای ناسازگار انگاشته شده اند:

اگه چوبدستی مرد از بلوط و چوبدستی زن از خاس باشه، عروسیشون باید حماقت خاص باشه.

و یا عیبی را به شخصیت صاحب چوبدستی نسبت می دهد:

سمان کوهی خبرچینه، شاه بلوط پرحرفه، زبان گنجشک خودسره، چوب فندق شاکیه.

و بی شک، در میان این مجموعه گفتارهای بی اساس این مورد را می یابیم:

چوبدستی یاس کبود، که حریفش هیچ کس نبود.

چه دلیلش این حقیقت باشد که در داستان بیدل، مرگ چوبدستی افسانه ای را از چوب درخت یاس کبود می سازد، و چه دلیل آن جادوگران بی رحمی

باشند که با اصرار ادعا می کردند که چوبدستیشان از جنس یاس کبود است، این جنس چوب نیست که مورد توجه سازندگان چوبدستی است.

اولین چوبدستی که در اسناد اشاره شده که از چوب یاس کبود ساخته شده و قدرت های خطرناک و به خصوصی داشته است، متعلق به امریک خبیث[۷] بوده، جادوگری با عمر کوتاه ولی بسیار شریر که در اوایل قرون وسطی در جنوب انگلستان دست به کشتار زد. او در تمام عمرش مشغول دوئل کردن بود و بالاخره در دوئل با جادوگری که او را اگبرت[۸] می نامیدند کشته شد. مشخص نیست اگبرت دچار چه سرنوشتی شد، هرچند کلا، متوسط عمر دوئل کنندگان قرون وسطایی کم بود. در روزهایی که وزارت سحر و جادویی نبود تا استفاده از جادوی سیاه را کنترل کند، معمولا دوئل ها مرگبار بودند.

یک قرن بعد، جادوگر ناخوشایند دیگری که گادلوت[۹] نام داشت، با کمک چوبدستی که در دفترچه اش آن را «شریرترین و باهوش ترین دوست من، با

---

[۷] Emeric the Evil
[۸] Egbert
[۹] Godelot

بدنه یاس کبود[10]، که ناشناخته ترین راه های جادو را می داند» توصیف کرده است، با نوشتن مجموعه ای از طلسم های خطرناک علوم جادوی سیاه را گسترش داد. (گادلوت، عنوان این شاهکارش را «خبیث ترین نوع جادو» گذاشت).

همان طور که قابل فهم است، گادلوت چوبدستیش را مشاور و تقریبا مربی خود می دانست. کسانی که با علم چوبدستی آشنایی دارند[11] می دانند که چوبدستی ها تجارب صاحبان خود را در حقیقت فرا می گیرند، هرچند این موضوع جزء موارد ناقص و ناشناخته علم چوبدستی محسوب می شود؛ باید تمام عوامل اضافی، مانند رابطه بین چوبدستی و کاربر را در نظر گرفت، تا مشخص شود در رابطه با هر فرد خاص با چه کیفیتی احتمال دارد اجرا شود. با این حال، چوبدستی مفروضی که بین جادوگران سیاه زیادی دست به دست شده، در خوشبینانه ترین حالت، رابطه مشخصی با خطرناک ترین انواع جادو دارد.

---

[10] [نویسنده در اینجا به جای Elder از شکل تغییر یافته آن، Ellhorn، به عنوان نام قدیمی استفاده نموده است. — م]

[11] مثل خودم.

اغلب ساحره ها و جادوگران یک چوبدستی که آن ها را «انتخاب» کرده را بر هر نوع چوبدستی دسته دومی ترجیح می دهند، دلیل واضحش این است که دومی عاداتی را از صاحب قبلی خود یاد گرفته که ممکن است با سبک جادوی صاحب جدید ناسازگار باشند. همچنین، رسم عامه ی دفن (یا سوزاندن) چوبدستی با صاحبش پس از مرگ نیز، برای جلوگیری از یادگیری چوبدستی از صاحبان متعدد بوده است. البته کسانی که به وجود ابرچوبدستی اعتقاد دارند، بر این باورند که به دلیل شیوه انتقال وفاداری ابرچوبدستی بین صاحبان آن- صاحب جدید، معمولا با کشتن صاحب قبلی، بر او پیروز شود – هرگز نابود یا دفن شده است، بلکه سالم مانده و بر هوش، استحکام و قدرت آن بیش از پیش افزوده شده است.

گفته شده گادلوت پس از حبس شدن در زیرزمین خانه توسط پسر دیوانه اش، هیروارد[۱۲]، تلف شد. باید فرض را بر این بگیریم که هروارد چوبدستی پدرش را برداشته، یا این که نفر دومی بوده که توانسته فرار کند، اما مشخص نیست هیروارد پس از آن چوبدستی را چه کار کرده است. تنها چیزی که مشخص است،

---

[۱۲] Hereward

این است که در اویل قرن هجدهم، فردی به نام بارناباس ده رویل[۱۳] که چوبدستیش را «چوبدستی یاس کبود»[۱۴] نامیده بود، ظاهر شد و با استفاده از آن، با عنوان جادوگر ترسناک، شهرتی برای خود رقم زد، تا این که لاکشی یس[۱۵] که به همان بدنامی بود، به سلسله قتل های او خاتمه داد، چوبدستی را برداشت، نام آن را «چوب مرگ» گذاشت، و به وسیله آن تمام کسانی که مزاحمش می شدند را سرنگون کرد. از آن جا که افراد زیادی، از جمله مادر لاکشی یس، مدعی شدند که او را کشته اند، به سختی می توان بقیه سرگذشت چوبدستی او را پی گیری کرد.

چیزی که تمام ساحره ها و جادوگران فهیم باید در مطالعه به اصطلاح سرگذشت ابرچوبدستی آن را در نظر داشته باشند این است که هر مردی که مدعی

---

[۱۳] Barnabas Deverill

[۱۴] [نویسنده در اینجا به جای Elder از شکل تغییر یافته آن، Eldrun، به عنوان نام قدیمی استفاده نموده است. — م]

[۱۵] Loxias

شده آن را در اختیار دارد[16]، تأکید کرده که «شکست ناپذیر» است، در حالی که حقایق روشن شده از صاحبان فراوان آن، حکایت از این دارد که ابرچوبدستی نه تنها صدها بار شکست خورده، بلکه آن قدر برای صاحبش دردسر جذب می کند، که گرامبل بز کثیف پشه جذب نمی کند. و در آخر، در تحقیقی که در مورد ابرچوبدستی داشتم، در طول زندگی طولانی ام بارها به این نتیجه منفرد رسیده ام که سر انسان ها درد می کند برای انتخاب چیزی که برایشان بدترین است.

اما کدام یک از ما، در صورتی که در برابر انتخاب یک پاداش از طرف مرگ قرار گیرد، ذکاوت برادر سوم را از خود نشان می دهد؟ جادوگران و مشنگ ها هر دو تا حد زیادی تشنه قدرت هستند؛ چند نفر با پیشنهاد داشتن «چوبدستی سرنوشت» مخالفت می کردند؟ چند نفر از کسانی که معشوقه شان را از دست داده اند، می توانستند در برابر وسوسه داشتن سنگ زندگی مجدد مقاومت نشان دهند؟ حتی من، آلبوس دامبلدور، بهترین کار را این می دیدم که شنل نامرئی را

---

[16] تا به حال هیچ ساحره ای مدعی نشده که ابرچوبدستی را در اختیار دارد. حالا شما هر فکری می خواهید بکنید.

قبول نکنم؛ چرا که فقط این را نشان می داد که، هر چند باهوشم، هنوز مانند بقیه یک احمق بزرگ هستم.

درباره CHILDREN'S HIGH LEVEL GROUP

خواننده گرامی،

از شما به خاطر خریدن این کتاب ویژه و منحصر به فرد بسیار متشکریم. می خواهم از این فرصت استفاده کنم و به شما توضیح دهم که این حمایتی که از ما کردید، چگونه به ما کمک می کند تا بتوانیم زندگی جمع کثیری از کودکان آسیب پذیر را دگرگون کنیم.

بیش از یک میلیون کودک در موسسات بزرگ اقامتی در سرتاسر اروپا زندگی می کنند. برخلاف باور عامه، بیشتر آنها والدین دارند و یتیم نیستند، اما به خاطر اینکه خانواده های فقیر، معلول و یا اقلیت نژادی دارند، تحت مراقبت هستند. بسیاری از این کودکان دارای نقص عضو و معلول هستند، ولی اکثر آنها تحت هیچ گونه مراقبت های سلامتی و تحصیلی قرار ندارند. در بعضی موارد حتی نیازهای اولیه زندگی مانند غذای مناسب را هم در اختیار ندارند. تقریبا همیشه از ارتباط های انسانی و عاطفی محروم بوده و انگیزه ای ندارند.

برای تغییر زندگی کودکان موسساتی و محروم، و جهت تلاش برای کسب اطمینان از اینکه نسل های آینده به چنین سرنوشتی محکوم نشوند، جی.کی.رولینگ و من، موسسه خیریه Children's High Level Group (یا CHLG) را در سال ۲۰۰۵ بنا کردیم. ما می خواهیم صدای این کودکان رها شده را به گوش بقیه برسانیم و بگذاریم که داستان آنها شنیده شود.

هدف CHLG پایان دادن به استفاده از موسسات اقامتی بزرگ و ترویج روش هایی است که کودکان بتوانند با خانواده زندگی کنند. خواه خانواده خودشان، یا پرستار و خواه والدینی از همان نژاد آنها را به سرپرستی قبول کنند و یا در گروه های کوچک خانگی زندگی کنند.

این موسسه سالانه حدود یک چهارم میلیون از کودکان را مورد حمایت قرار می دهد. صندوق سرمایه اختصاصی و مستقلی برای کمک به بچه ها داریم که پشتیبانی و اطلاع رسانی در مورد هزاران هزار کودک را سالانه تامین می کند. علاوه بر این فعالیت های تحصیلی مختلفی هم انجام می گیرد، از جمله پروژه "فعالیت اجتماعی" که در آن افراد جوان به فعالیت های تحصیلی و شغلی می پردازند و همچنین پروژه "Edelweiss" که در آن افراد جوانی که محروم هستند و در موسسات اقامتی زندگی می کنند، می توانند خلاقیت و استعدادهای خود را شکوفا کنند و به منصه ظهور برسانند. همچنین در رومانی، CHLC یک انجمن ملی کودکان درست کرده است تا حقوق کودکان را ترویج کند و به آنها اجازه دهد تا بی پرده از تجربیات زندگی خود صحبت کنند.

اما ما تا اینجا توانستیم پیش برویم. جهت افزایش و بازتولید فعالیت هایمان، به بودجه مالی احتیاج داریم تا بتوانیم به کشورهای بیشتری دسترسی پیدا کنیم و به کودکانی بیش از این کمک کنیم که در همچین موقعیت اسف باری زندگی می کنند.

موسسه CHLC وجهه منحصر بفردی در میان سازمان های غیردولتی در این زمینه دارد و با موسسات بسیاری همکار می کند. از جمله دولتها، نهادهای ایالتی، انجمن های مدنی (غیر انتفاعی

و سازمان های داوطلبی و گروه های مرکزی. گروه های حامی کودکان و لابی ها)، حرفه ای ها و همچنین کمک های مردمی از عامه مردم.

هدف CHLC رسیدن به مرحله ای است که بتواند تمام معاهدات سازمان ملل در جهت احقاق حقوق کودکان در سراسر اروپا و سرانجام در تمام دنیا را به انجام رساند.

تنها در عرض دو سال، توانستیم به دولت یاری برسانیم تا راهبردهای جلوگیری از رها کردن کودکان در بیمارستان ها و میزان حمایت و مراقبت از کودکانی که نقص عضو دارند و یا معلول هستند را افزایش دهیم. ضمنا راهنمایی از بهترین راهکارهای مقابله با زندگی در موسسات اقامتی را تهیه کرده ایم.

صادقانه از حمایت شما به خاطر خرید این کتاب سپاسگذاریم. این درآمدهای حیاتی، به CHLC اجازه می دهد تا فعالیت های خود را دنبال کند و به بیش از هزاران هزار کودک فرصت داشتن زندگی مناسب و سالم را بدهد.

جهت کسب اطلاعات بیشتر در مورد ما و اینکه در آینده چگونه می توانید به ما یاری برسانید، لطفا از سایت www.chlg.org دیدن فرمایید.

با تشکر از شما،

Baroness Nicholson از Winterbourne، عضو شواری اروپا و معاونت

موسسه CHLC

This book was edited by Arthur A. Levine and art directed by David Saylor. The art for the cover was created using pastels on toned printmaking paper. The art for the interiors was created using pen and ink on paper. The book was designed by Elizabeth B. Parisi and typeset by Brad Walrod. The text was set in Adobe Garamond Pro. The book was printed and bound at Quebecor World in Martinsburg, West Virginia. The Managing Editor was Karyn Browne; the Continuity Editor was Cheryl Klein; and the Manufacturing Director was Meryl Wolfe.